LET'S MAKE ★ CHARACTER ［レッツ メイク キャラクター］

CGイラストテクニック

vol.6

イラスト＆解説
TNSK
（壁の彩度）

Illustration and Explanation
by TNSK/
CHROMA OF WALL



Photoshop / CLIP STUDIO PAINTテクニック徹底解説

イラストをどう描いていいかわからない、という人に、
プロの作家のアイデア出しから試行錯誤を経て
一枚の絵が完成するまでを余すところなく大公開！

LET'S MAKE ★ CHARACTER ［レッツ メイク キャラクター］

CGイラストテクニック

CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation by TNSK/CHROMA OF WALL

vol.6



BNN

はじめに

この本を手にとっていただいてありがとうございます。
私がこの本を出さないかとお話をいただいた際にはじめに思ったことは、「自分のような“スタンダード中のスタンダード”みたいな描き方のメイキングを見て面白いかな…」ということでした。

多分、玄人の方が見ると、「知ってるよ、それ」というようなことしか書いていないと思います。私がこの本に載せているものは、自分自身の思考のトレースです。全工程を動画に収めて、そこから必要な部分を抜き出し、解説していくことで、何をしようとしているのか、それを追体験してもらおうと思ったのです。

絵を描きたいから教則本を買ってきたけれど、「ラフを用意します」と、ど頭に書かれていて、「用意できません…」と思ったり、「筋肉とは〜」という文章を読んで、謎の知識だけが増えて終わったり。とある練習本では、お馬鹿なキャラクターがパースを先生から優しく習い、成長し、上手くなっていき…、でも自分はそのお馬鹿なキャラクターについていけず、唇を噛み締めて見送ったり、と、全部私の経験ですが…。

今その本を見たら、何を言っているのかわかりますし、それが正しいと理解できるのですが、当時は才能がないからやめよう…、と思ったほどです。絵って上手くないといけないのでしょうか？

そんなことはないと思います。私は絵とは、後から見たら拙い絵でも、描き上げたその瞬間だけは、世界で一番良い絵だと信じることができるかどうかだと思います。

私は、高木さんという自分のキャラクターが好きすぎて描きすぎていくうちに、知らない間に仕事になっていました。視野も広がってしまい、今もたくさんのことを勉強しています。楽しみ方は千差万別、目的も十人十色です。だからこんな本があってもいいかなと思いました。

ぶっちゃけてしまうとこの本から何を感じてもらうのか、私も狙いがあるわけではありません。ただ、難しいことを難しいままに見せるのではなく、簡単なことを簡単に見せたいと思っています。ですので、動画を撮ることによって、時系列の改変や言葉の装飾をなくし、できうる限り素直に書きました。

あとは読者のみなさんに委ねます。この本がみなさんにとって何らかの力になれることを願います。

2014年1月　TNSK

Contents





作業環境と制作工程について

作業環境

マシン　：iMac（OS X 10.7 2.7GHz）
CPU　　：Intel Core i5
メモリ　：16GB
HDD　　：1TB
タブレット：Wacom Cintiq13HD

使用ソフト

Adobe Photoshop CS5
CLIP STUDIO PAINT EX (ver 1.1.0)

作業工程

作業工程をざっと書くと、「Photoshopでラフを描く」→「ラフのクリーンアップをする」→「CLIP STUDIO PAINTで線画のペン入れをする」→「着彩」→「Photoshopで仕上げをする」となります。

まずは、ペンタブレットを使い、Photoshopでラフを複数枚描きます。今回2枚のイラストについて解説をしましたが、その2枚に決めるまでに4、5枚の候補を描きました。その中から、出版社側と相談して絞り込みました。ただし、高木さんについては最初から1枚は描きたいとリクエストをしていました。

次に、ラフのクリーンアップをします。曖昧な線がないようにして、ラフの線画を仕上げます。ここから先は、CLIP STUDIO PAINTに移ります。ラフの線画を清書する、いわゆる「ペン入れ」を行ってから、影付けなども含めた着彩をしていきます。着彩ができあがったら、再度Photoshopに戻って、イラスト全体の色味を整えて完成です。

今回筆者が描いた、ラフの一部。足を上げるか下げるか、体の向きをどうするか、どんな服を着せるかなど様々なことを考えながら選びます







Chapter. 01

ラフを基に線画を描き起こす



Chapter.
01

ラフを基に線画を描き起こす

Chapter.01では、まず見る人の目線やタイトル位置などを意識しながらイラストの構図を練り、アイデアをスケッチします。さらにそれを基にラフを詰め、線画を清書するまでの制作工程と手法を紹介していきます。なお、ラフの制作にはPhotoshopを使用。線画はClip Studio Paintを使って描いています。

イラストの構想を練る

01 はじめに、どのようなイラストを描くかを大まかにイメージしておきましょう。今回は、女の子をモチーフに表紙としてふさわしい構図や色味で描くことにし、ラフスケッチを開始。およその構図が決まったところで、オリジナルキャラクターの「高木さん」を描くことに決めました。なお、画像は最初のスケッチと(上)、Chapter.01の最後に線画が完成した段階のものです(下)。





●キャラクターの設定

2007年から描いている、オリジナルキャラクターの「高木さん」。フルネームは高木　命(たかぎ・みこと)。自分の肉を切り売りして生計を立てている不死身の女の子という設定です。誕生日や血液型(3月3日、O型)、身長(164cm)、好きな食べ物(草。肉質管理のため)、その他趣味や特技など、かなり細かいキャラクター設定ができています。

02

ビジュアルについては、既にある設定を踏襲し、瞳は青、髪色はピンクとします。また、肉を切り売りする「高木さん」は特殊なレストランのウェイトレスという既存の設定から、服はお店の黒い制服を着用。頭にはカチューシャ、首には鎖を装着させます。画像は、最初のスケッチから一段階詰めたラフです。



03

さらにラフを詰めた最終段階では(画像)、制服にアレンジを加えたりカチューシャやニーソックスを外すなどの変更を加えましたが、「高木さん」の基本的なイメージはそのままに制作を進めます。次のページからは、はじめにラフスケッチを起こすところから、順を追って制作工程を紹介していきます。



Photoshopで構図を考えながら大ラフを描く

01 まずはPhotoshopで新規ファイルを開き、新規レイヤー「ラフ」を作成して、ラフスケッチを始めます。イラストのサイズは好きずきですが、大体A4、B4、正方形、16:9の比率に落ち着けることが多いです。今回は書籍での使用を考えてA4に決め、このサイズに対する最適解を探っていきます。





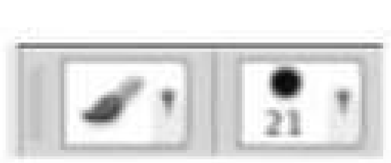
「レイヤー」パネル右下の「新規レイヤーを作成」ボタンで新規レイヤーを作成後、レイヤー名をダブルクリックして「ラフ」と入力しました

02 ツールボックス上で「ブラシ」ツールを選びます。続いて上部のオプションバーで「ハード円ブラシ 筆圧サイズ」を「直径」は「20～30px」程度に、また「不透明度」を「40%」程度に設定し、全体の配置を考えながらラフを描いてみます。なお、ブラシの直径は、描きやすいように随時変更しています。筆者の場合は、よく使う「ハード円ブラシ」のサイズ違いや筆圧サイズのものをあらかじめブラシパネルの上段に登録し、持ち替えがすぐできるようにしています。





「ブラシ」ツールを選択



「ブラシ」ツールのオプションバーで「ハード円ブラシ 筆圧サイズ」を選び、「直径：21px」に設定しました



「ブラシ」ツールのオプションバーで「不透明度：38%」に設定しました

03 何パターンか描いては消去する作業をひたすら繰り返しながら、よい構図を探っていきます。以下は、不採用案です。



スタンダードすぎて頑張る部分があまりなく、メイキングには向いていません



タイトルが上にあって、顔が左下、キャッチは右下に…？これでは視線が散らばります



立ち絵、アンニュイな雰囲気、絵を描く女の子…、発想として貧困で面白みにかけると思いました



立ち絵に動きをつけようと思って描きましたが、余白の中途半端さが気になります

04

最終的に採用となった構図案を描いていきます。まずは顔の輪郭や目、鼻から描きます。輪郭は目の下辺りから一度窪ませ、頬をまるく膨らむように描いた後、顎の先端を境に直線的なラインにしました。目の辺りの窪みは立体感、頬は女の子らしさ、顎から耳にかけては繊細さを表現する、3つのポイントです。



①まずは適当に顔の端と鼻、俯き加減の目を描きました

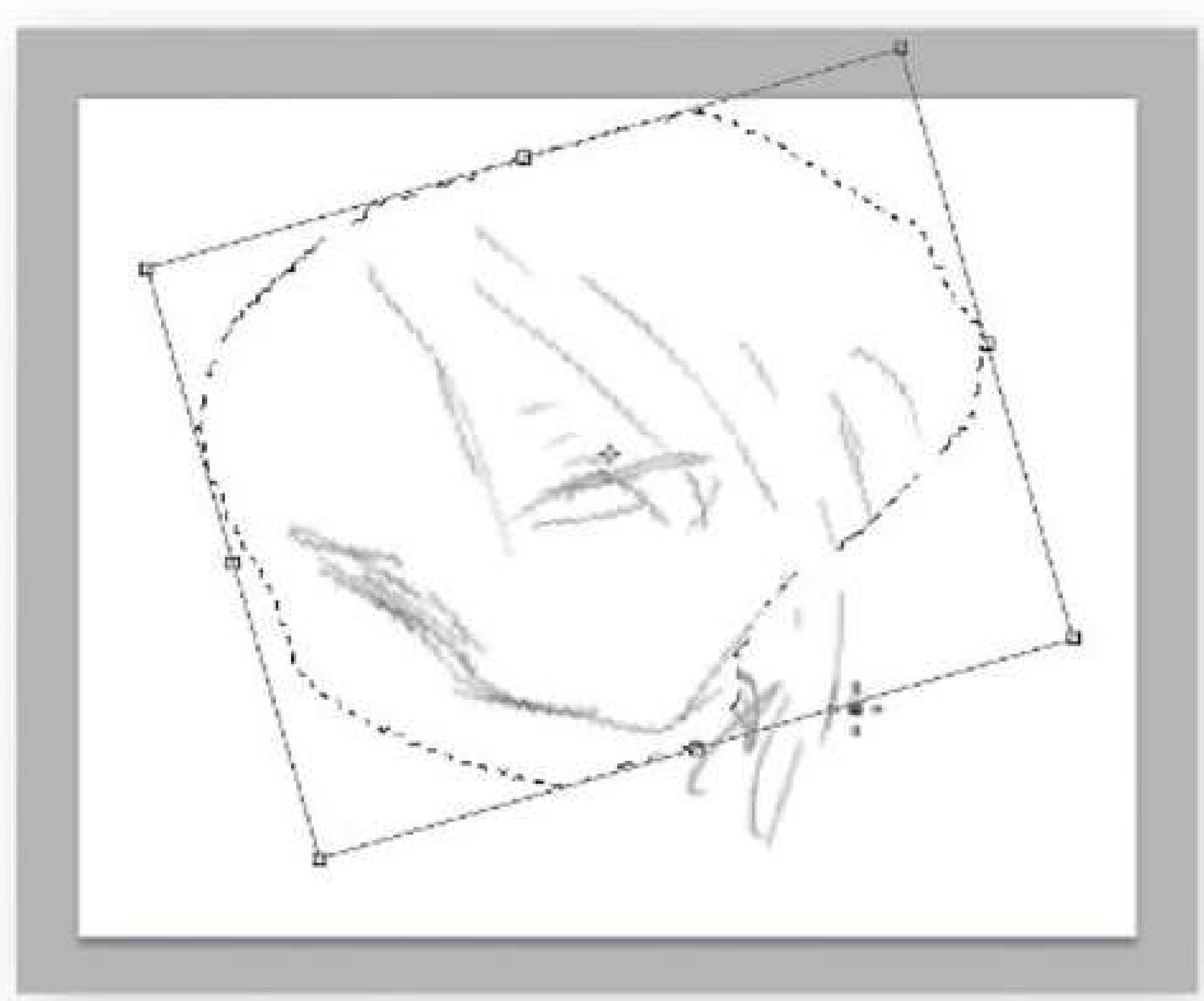


②続いて奥の目と輪郭を引いていきます

05

顔の内部に続いて、首の角度を決めます。首は、耳の付け根から顎の先端までの中間の太さにしました。なお、首を描いたあと、必要に応じて「なげなわ」ツールなどで顔部分を囲んで選択範囲をつくり、「編集」メニュー→「自由変形」を使うことで、顔の角度調整が可能です。今回の絵の場合、45度くらいまでなら違和感なくまとまると思います。





06

肩から腕、胴体を描きます。「消しゴム」ツールで部分的に消去したり、「ヒストリー」パネルを使って修正する作業を繰り返しながら少しずつ描き進めていきます。

「消しゴム」ツールで部分的に修正しながら描きます



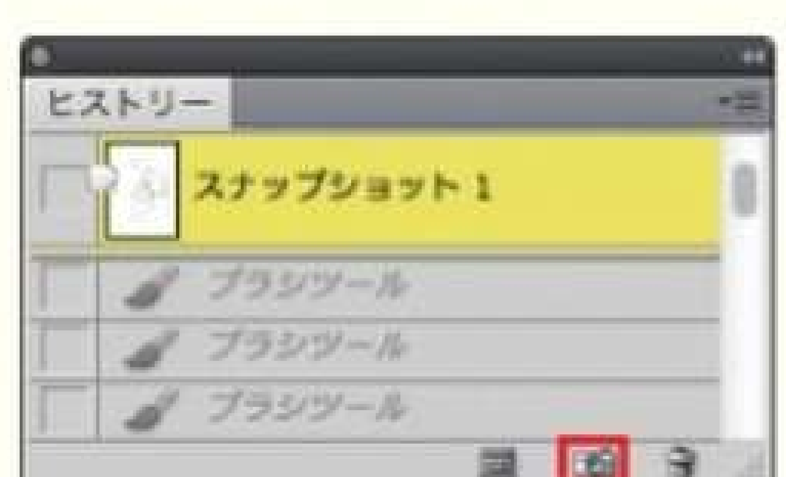
TECHNIQUE

ヒストリーを活用しながらブラシで描く

ラフを描くとき、筆者は「ブラシ」ツールでプリセットの「ハード円ブラシ」を使い、オプションバーで「不透明度」を「40～50%」程度に設定します。その上で、描き足したり、線が増え過ぎて煩雑にならないように「消しゴム」ツールで削ったりしながら黒で描きます。塗り重ねた濃い線は確定線、新しい薄い線は選択肢のひとつになります。この作業で外せないPhotoshopの機能が「ヒストリー」パネル。後々方向性を変えたくなっても取り返しがつく、命綱となる機能です。レイヤーの複製や別名保存で作業段階ごとに保管しておくのも手ですが、容量がかさむので筆者はそれよりも「ヒストリー」のほうを多用しています。



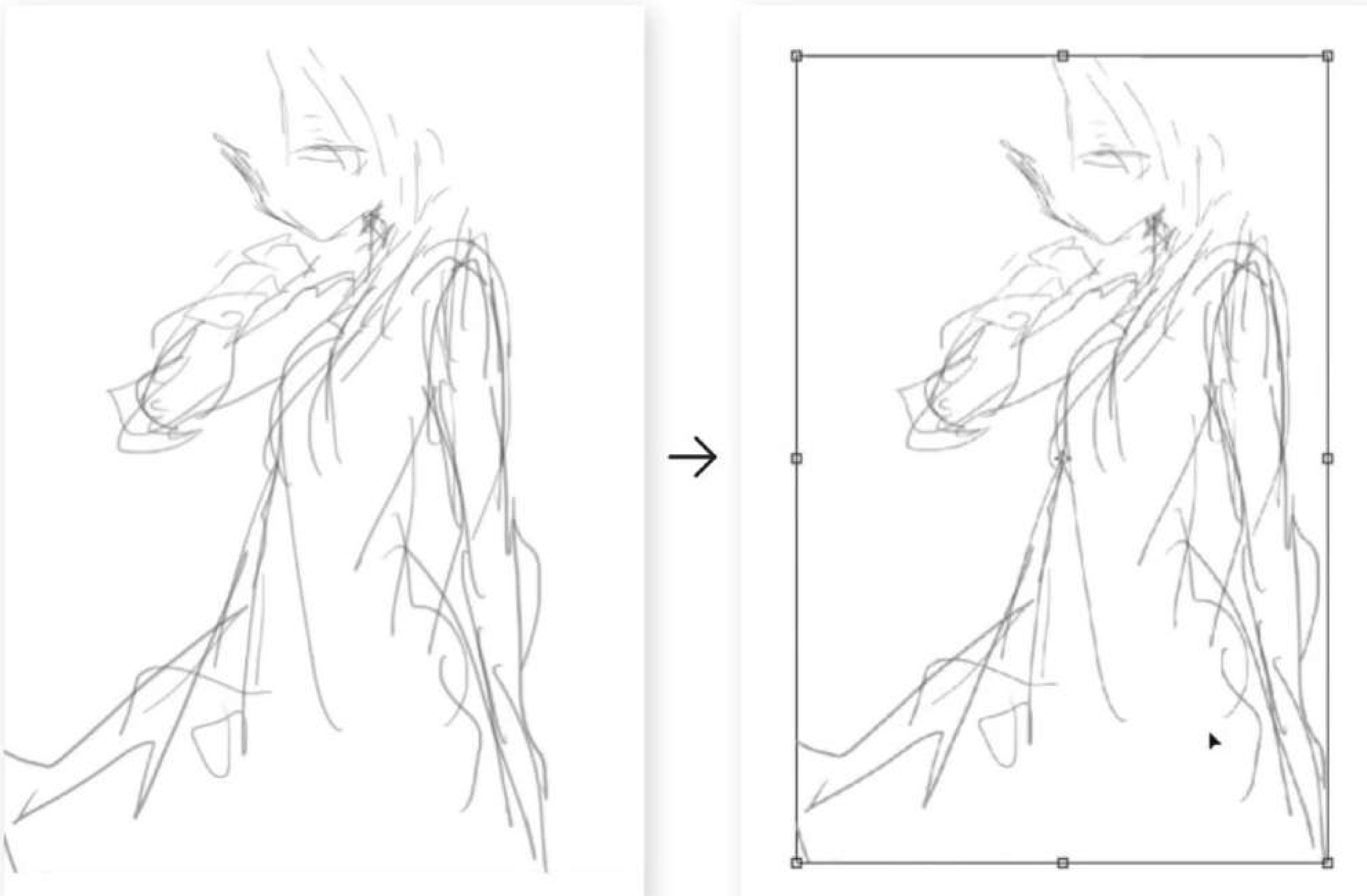
「ヒストリー」パネルには過去に行った作業がリスト表示され、目的の作業段階に戻すことができます



右下の「新規スナップショットを作成」ボタンを押すと、その段階のコピーをファイルを閉じるまで一時的に保存できます

人物の大きさと位置を調整

01 「編集」メニュー→「自由変形」で人物を少し小さく縮め、右上にずらして配置しました。



TECHNIQUE

「編集」メニュー→「自由変形」で調整する

今回のようにPhotoshop上でラフから描く際、筆者は必ず背景レイヤーではなく新規レイヤーを作成して描くのですが、その理由のひとつが、レイヤー上の画像を変形できる「編集」メニュー→「自由変形」の活用です。「なげなわ」ツールを使って修正したい部分のみに選択範囲をつくり、「自由変形」で表示されるバウンディングボックスを感覚的に動かして拡大・縮小や移動、回転などを行います。このように、少々の間違いならすぐに調整が可能なところは、デジタルイラストの強みのひとつだと思います。

02

人物を縮めて広げた左下の余白に、スカートを描き足していきます。ここで右腕をいったん消去。さらに、イラストが表紙になる際に入るタイトルの位置も大まかに想定しておきます。本のタイトルをカンバスの上部にアタリで入れてみました。



「消しゴム」ツールで右腕部分を消去しました



03

想定したタイトル位置から、人物の位置を再調整します。同時に、角度も左下がりに傾けました。



①「なげなわ」ツールを選択



②「なげなわ」ツールで人物を囲む選択範囲をつくりました



③「編集」メニュー→「自由変形」で傾けました

構図を修正して描く

01 「消しゴム」ツールを太めに設定して胴体部分をいったん消去し、丸めた背中から肩、腕までを描き直しました。しっくりくる気がしたので、このまま寝そべっている構図で描いていくことにします。



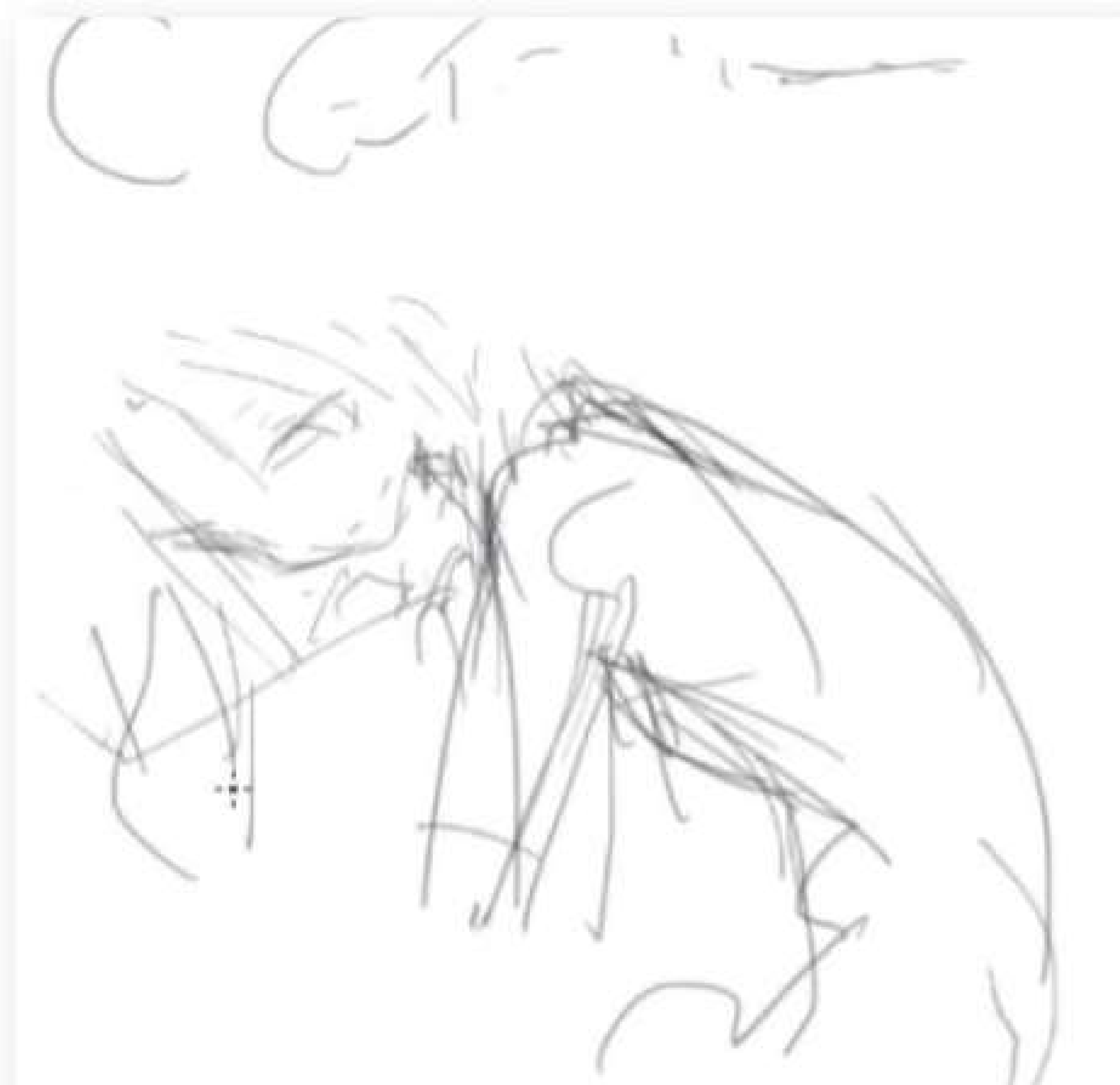
「消しゴム」ツールで消去



「ブラシ」ツールで描画



02 肩の位置、腕の方向を定めていきます。肩幅は女性は狭く、男性は広く。今回は女の子なので、顔の横幅の1.5〜1.7倍を目安に広くなり過ぎないように注意します。肩の位置決めは鎖骨が基準です。腕は長さと、二の腕から肘、手首へと変化する太さに留意し、肘の位置と手首の位置を大まかに意識して描きます。



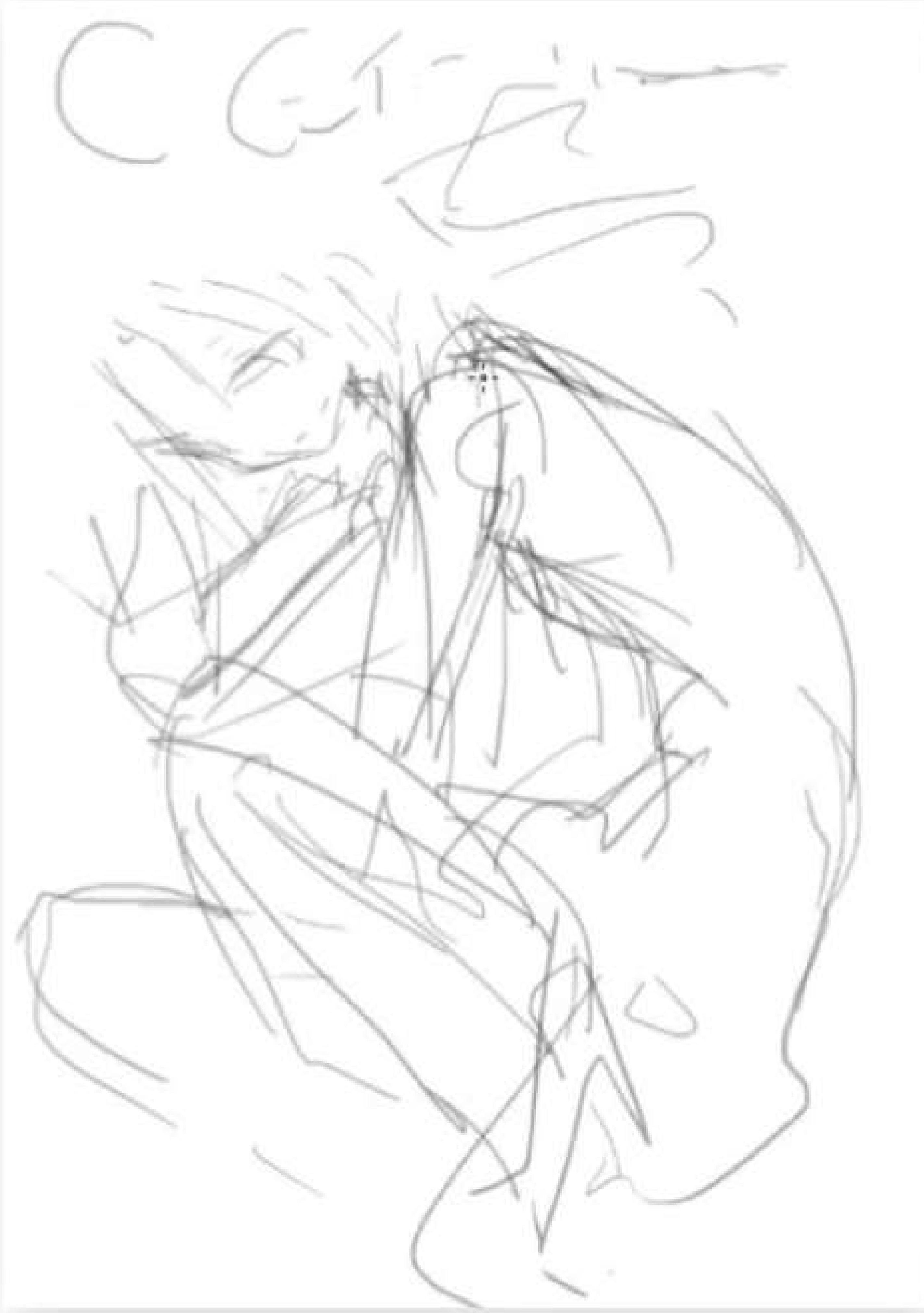
TECHNIQUE

肩と腕を描くポイント

肩の描画で大事なのは鎖骨。人物の動きに応じた鎖骨を意識して肩をすぼめたり広げたり、上げたり下げたりして位置を定めます。腕の長さは、手を開いて下げた状態で膝から腰までの1/2程度だと思います。太さは二の腕から肘に向かって細くなり、その先は手首に向かって一旦太く、すぐに細くなります。この程度で大丈夫ですが、意識して描きます。

03

徐々に線を増やして方向性を定めながら、足の付け根から膝までを描いていきます。この時点ではデッサンが狂っていたとしても気にしません。線の足し引きを繰り返しながら、ひたすらイメージに合う構図を探っていきます。



TECHNIQUE

胴体と足部分を描くポイント

女の子の下半身を描く際、ポイントのひとつは骨盤です。女性の骨盤は意外に広いので、狭くなり過ぎないように注意します。骨盤から太もも付け根あたりの構造は、可動式のフィギュアやプラモデルを参考にするとよいかもしれません。また、腰の位置やくびれについては、ある程度なら人体の構造を無視しても構いません。たとえば、筆者は胴長で腹部が細いのが好きなので、そのように描きます。また、背中は背骨を意識しながら曲げましょう。背骨はゆるやかに湾曲するものですが、筆者は背中を二段階に折るように描くこともあります。それでも二次元イラストでは不思議と違和感のないもので、やり過ぎは禁物ですが、「これがかわいい、格好いい」と思う形があれば、骨格など無視したほうがよい仕上がりになることもあります。

04

腕の長さを調節するため、「消しゴム」ツールでいったん腕を消し、新たに描き直しました。


①「消しゴム」ツールで消去

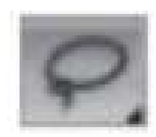

②「ブラシ」ツールで描画



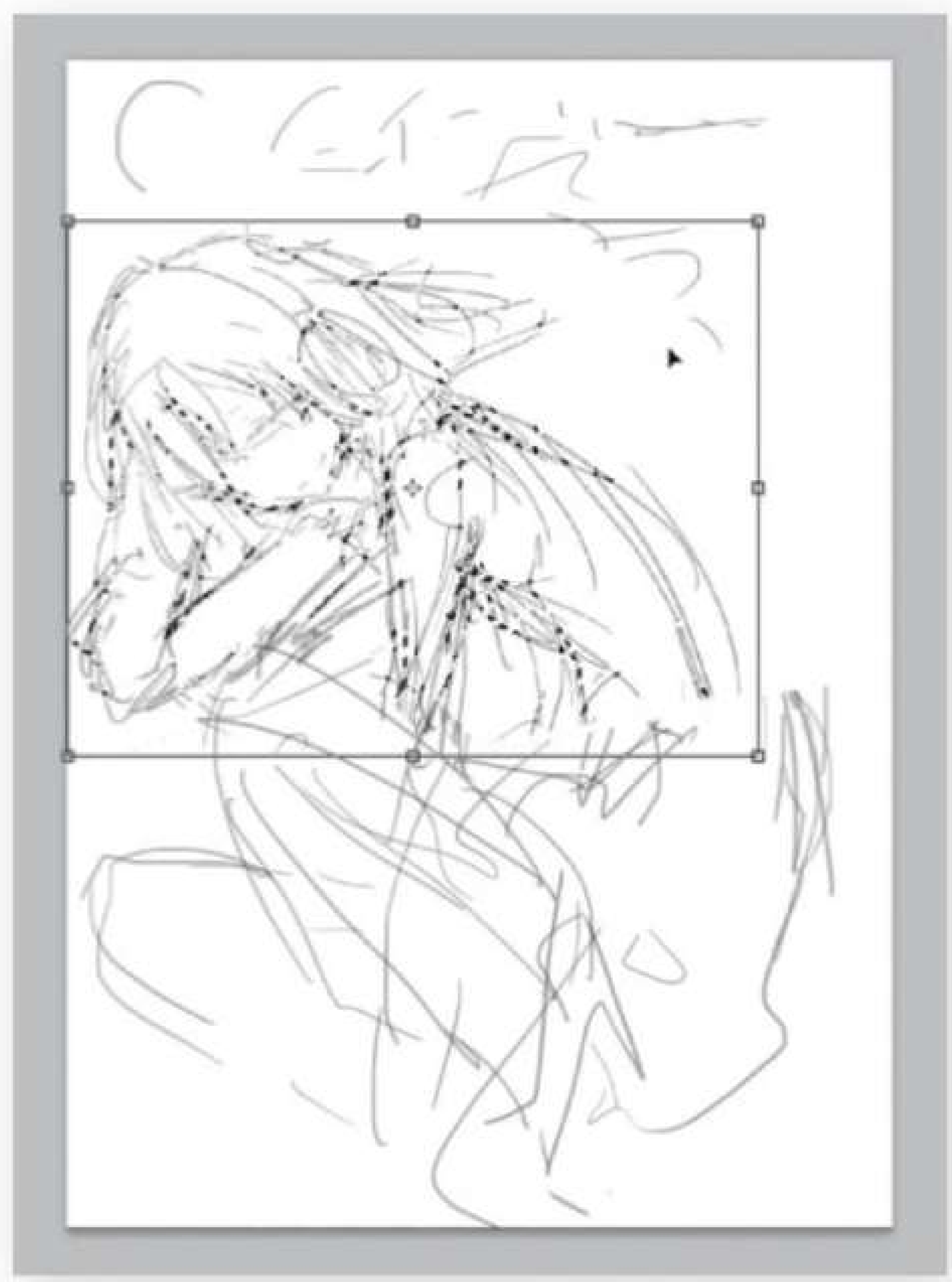


05

上半身が大きいため、部分的に選択範囲を作成して縮小しました。


①「なげなわ」ツールを選択


②「なげなわ」ツールを使い、腹部の最も細い部分から上を囲む選択範囲を作成しました


③選択範囲に指定した上半身の部分を「編集」メニュー→「自由変形」で縮小し、位置調整しました

06

前の工程で上半身のみを縮小、移動させたため、下半身との境界が途切れています。そこで、周囲の描き込みを続けながらラインを描き足し、繋げておきます。

「ブラシ」ツールで描画





07

さらに描き込みを続け、徐々に線を確定させていきます。ここでは、カンバスの左側になびく髪の毛も描き、頭の形を整えました。



↓

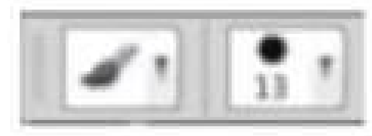




全体的に描き込み、髪の毛も描いてイメージを明確にしていきます

顔の内部を描き込む

01 ブラシサイズを細く設定し直し、顔の内部をもう少し描き込みます。なお、顔を描くポイントは、24ページ以降の下絵を描く工程で詳述します。



「ブラシ」ツールのオプションバーで「ハード円ブラシ」を「直径：13px」に変更しました



元の状態です

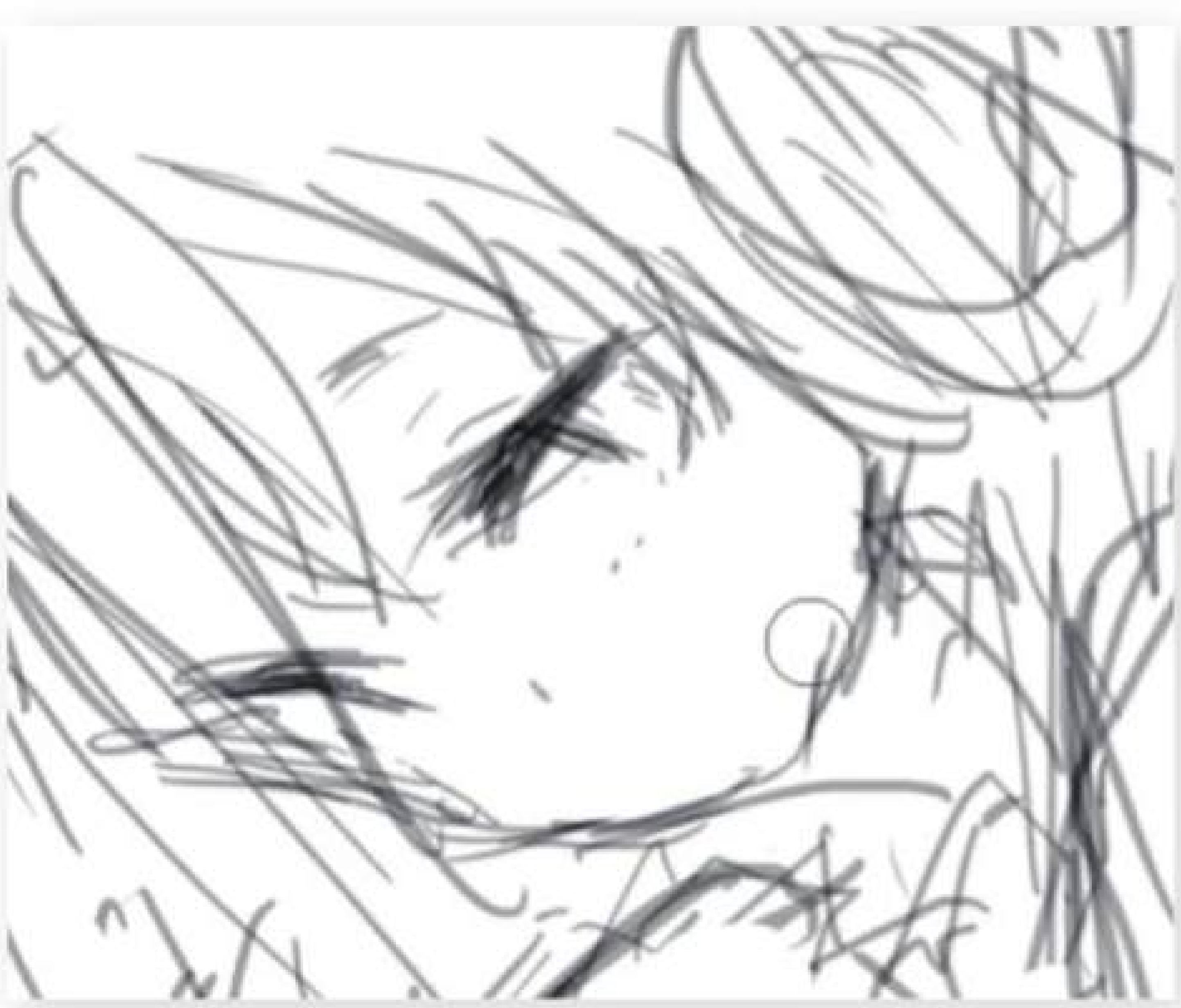


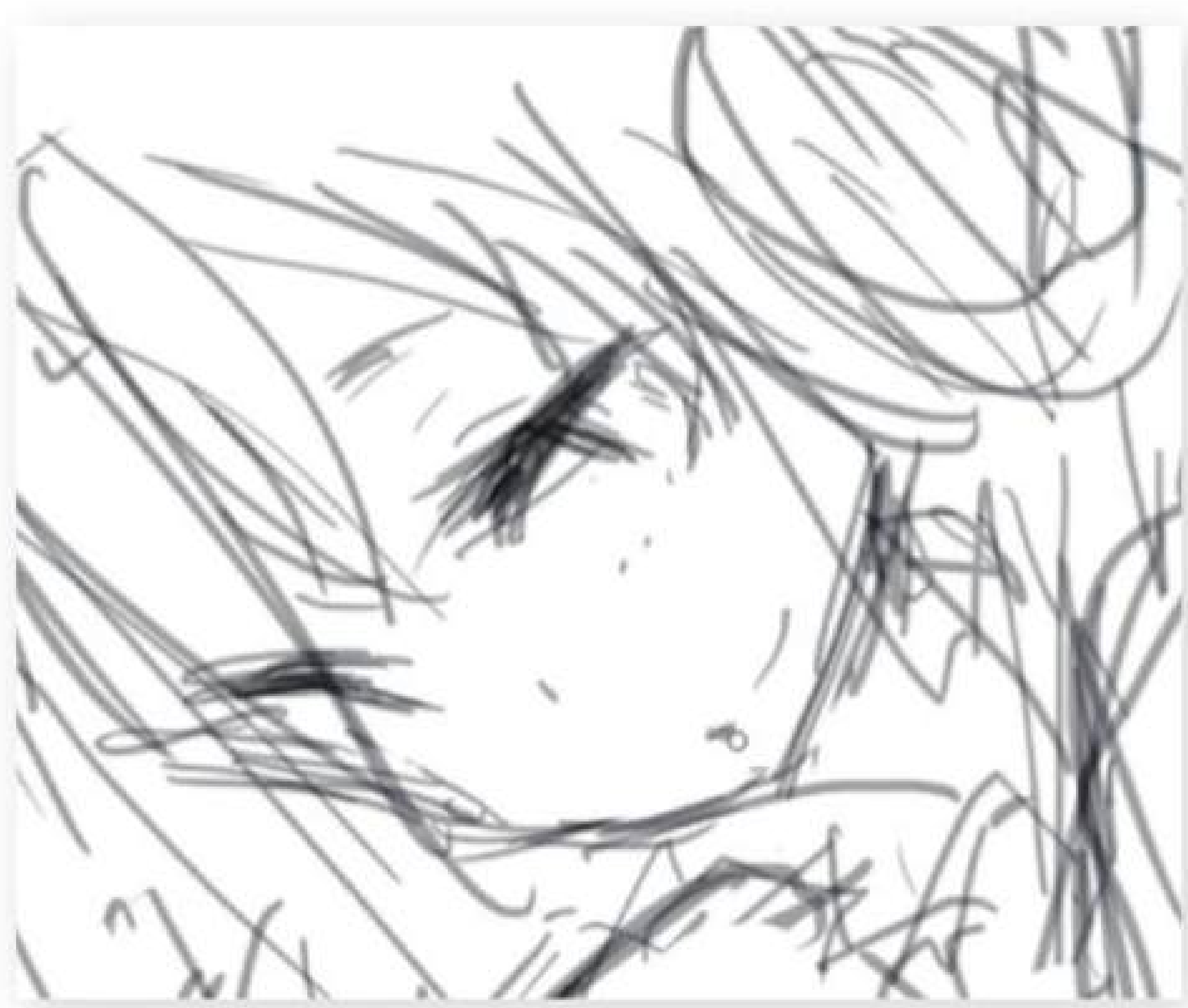
左目を描き込みました

02 左目に続いて、奥の目も少し描き込んでおきます



03 顎のラインを整え、頬にかかる髪の毛と口も描き入れました。





全体的に調整して構図が完成

01 右足の位置が気になるので、修正していきます。まず、足を下げる方向に線を描き、よさそうに思ったため、元の足を消去します。

「ブラシ」ツールで描画

「消しゴム」ツールで消去



元の状態です



下に足を描きました



元の足を消しました

02 右手も気になるので一旦消し、肘から先を手前に描き直します。その後、一度全体を確認してみます。





①右手の肘から先が手前にくるように修正しました



②個別の修正が済んだら、全体を確認します。頭が左側にくるので右の空間が空くことに気が付いたため次項で調整します

03 全体を見ると右側が空いているため、長いものを持たせて右上に伸ばし、空間を埋めようと思います。



元の状態です

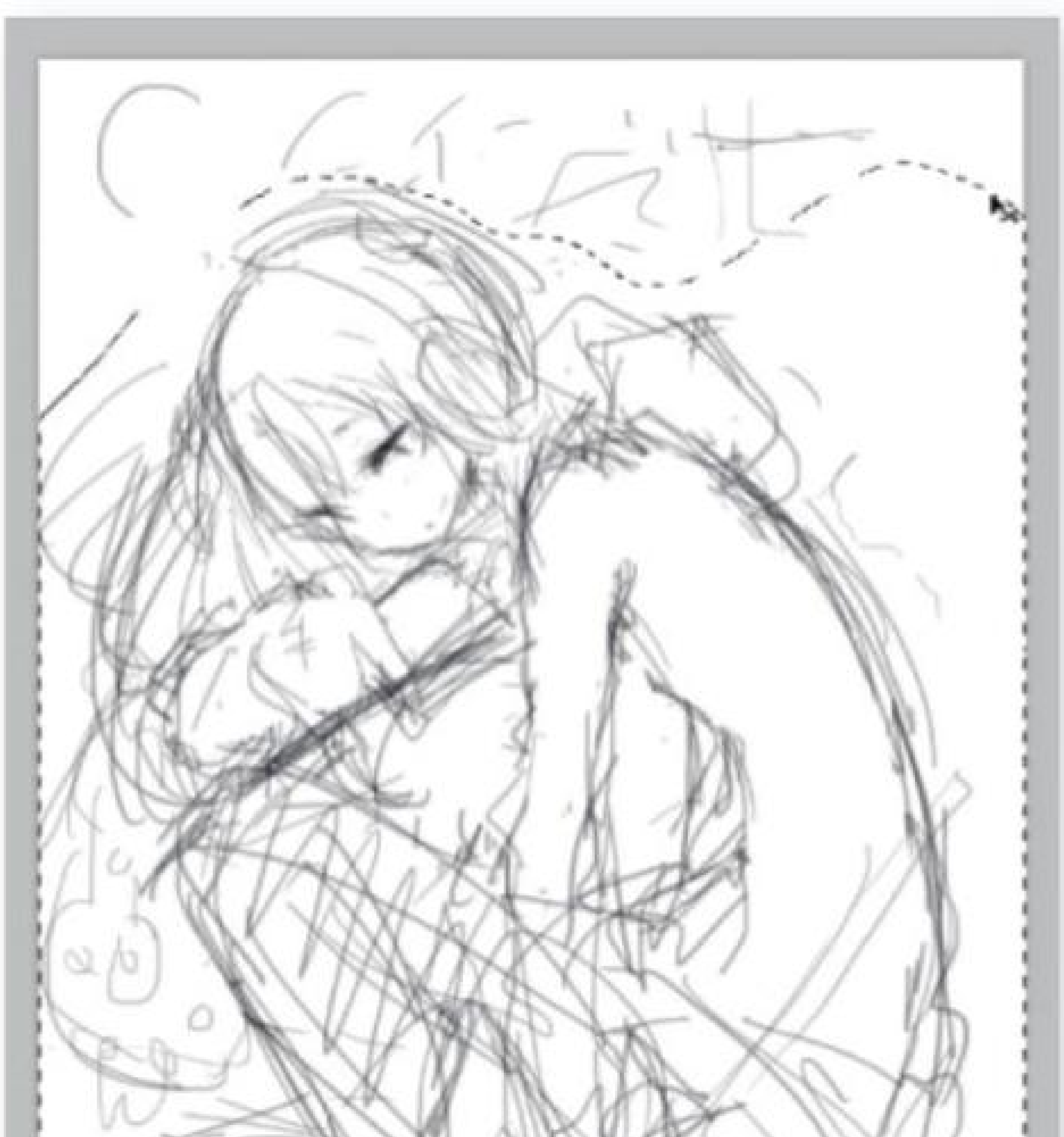


棒状のものを描いてみました

04 棒を描くには空間が足りず、人物も足が切れているため、縮小します。



①「なげなわ」ツールを選択



②「なげなわ」ツールで人物を囲む選択範囲を作成



③「編集」メニュー→「自由変形」で縮小しました

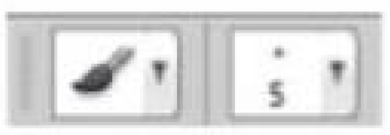
05 棒状のものを描き込んで空間を埋め、構図が完成です。



顔部分をクリーンアップ

01 構図を基に、顔周りからラフを描き起こします。まずは念のため構図のレイヤーを複製し、一方を非表示にします。そして構図の線を少しずつ消しながら、新たに線を描きます。


①「ブラシ」ツールでラフの線を描画



②「ブラシ」ツールのオプションバーで「ハード円ブラシ」を「直径：5px」に変更しました



③「ブラシ」ツールのオプションバーで「不透明度：40%」に設定しました


④不要な線は「消しゴム」ツールで消去



↓



TECHNIQUE

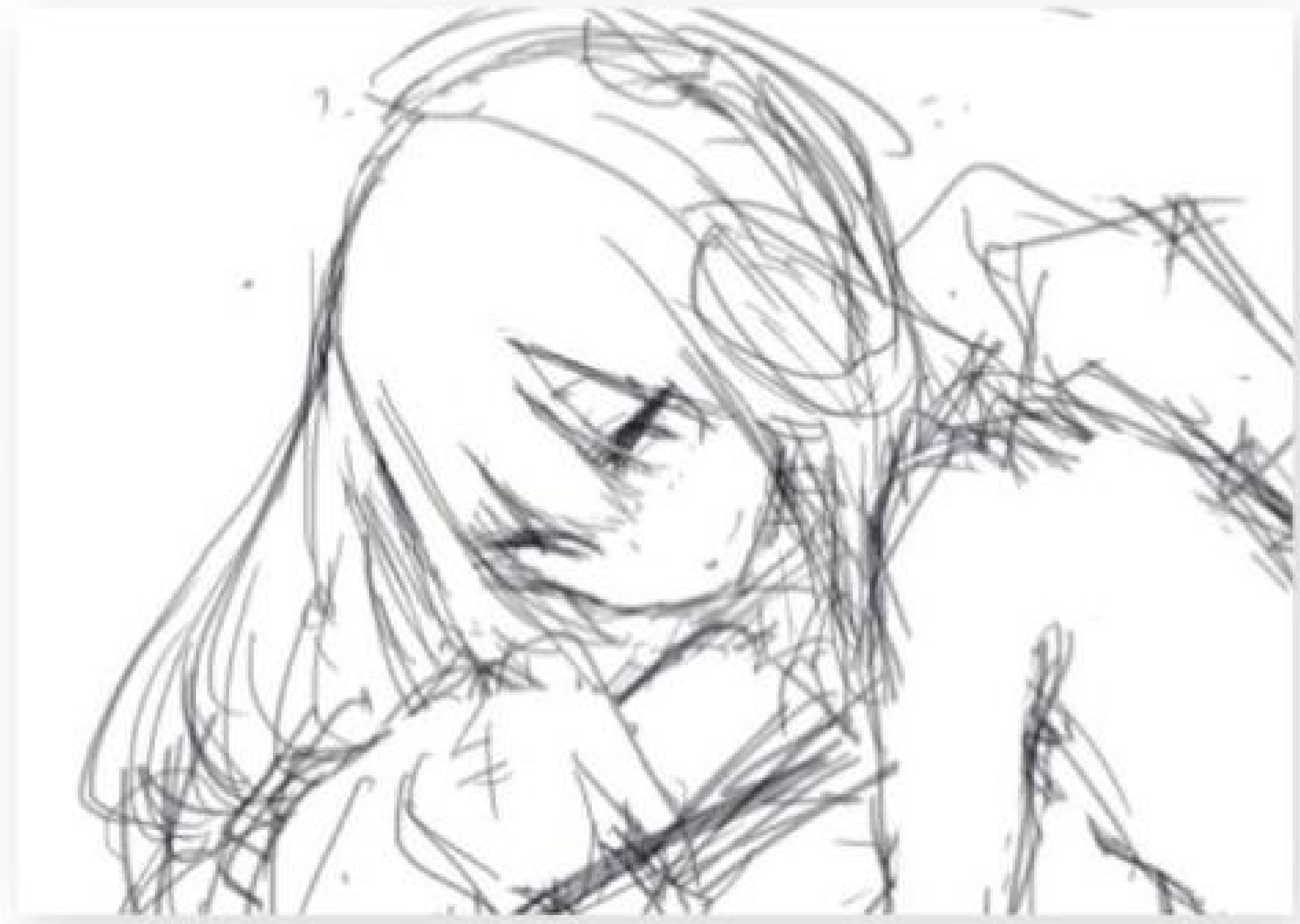
イラストの構図についてのまとめ

今回は、タイトル位置が上部中央とわかっていたので構図を決めやすかったです。絵を見る人はまず全体の印象から入り、絵の中の女の子の目を見ます。その後、胸、腰、太ももなどに移っていくと思います（これはもう仕方がないですね）。今回の場合は目、胸、足が一直線になっているので、見る人の目線が横にブレず、縦の目の動きだけで見たいところがすべて見えるようになっています。ちなみにロングヘアーの女の子の場合は、目の次に髪を見ると思いますので、髪の流れの描き方も大事です。大事なのは、まず全体を見ること。多少へたっぴでも、全体のバランスがよければ目を引きます。「ズーム」ツールや「ナビゲーター」パネルを活用し、全体を見ながらいろいろ試してみるとよいでしょう。

02 構図の線を少しずつ消しながら、ここでは髪の毛の線を新たに描き、ラフをクリーンアップしていきます。

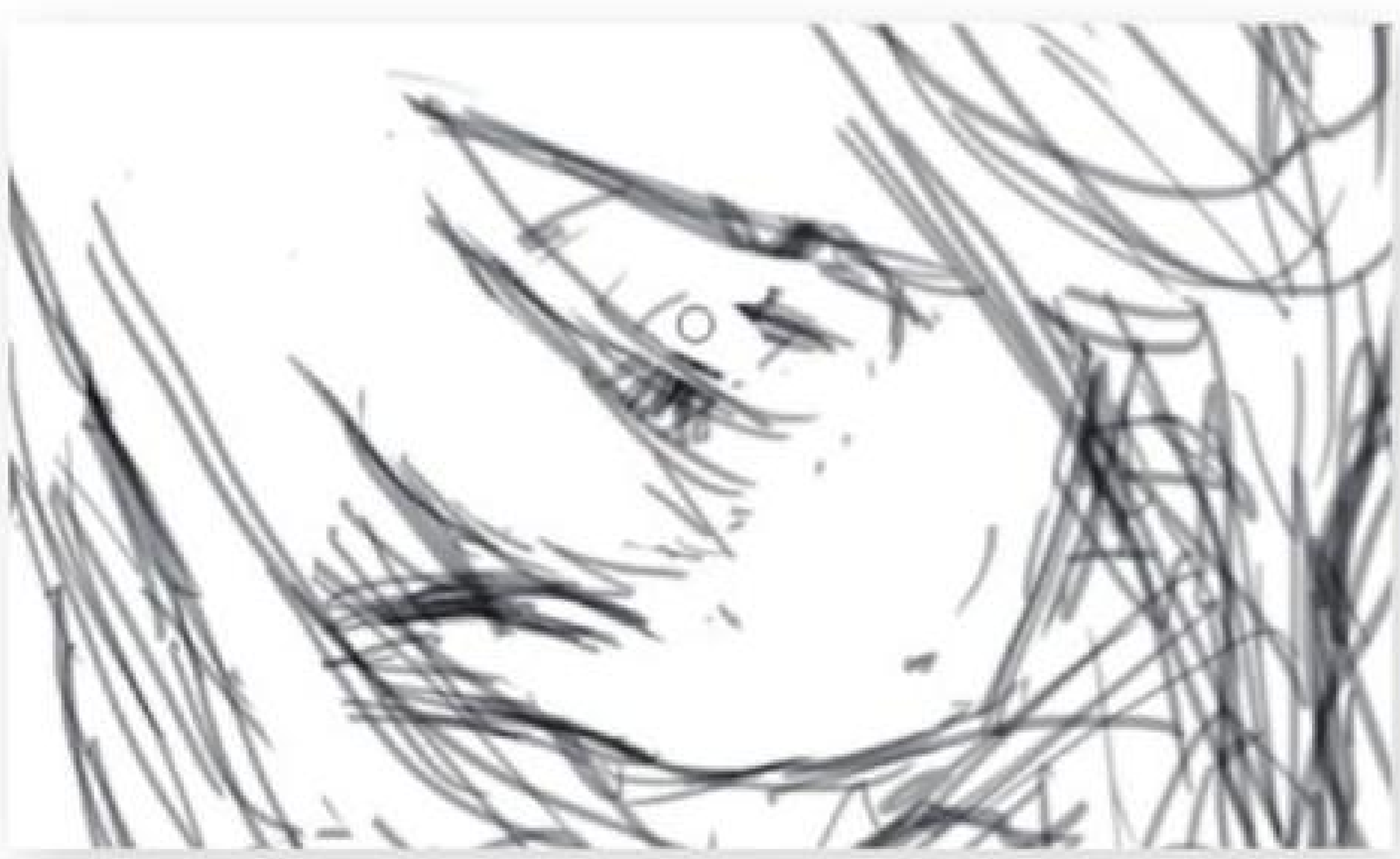


→

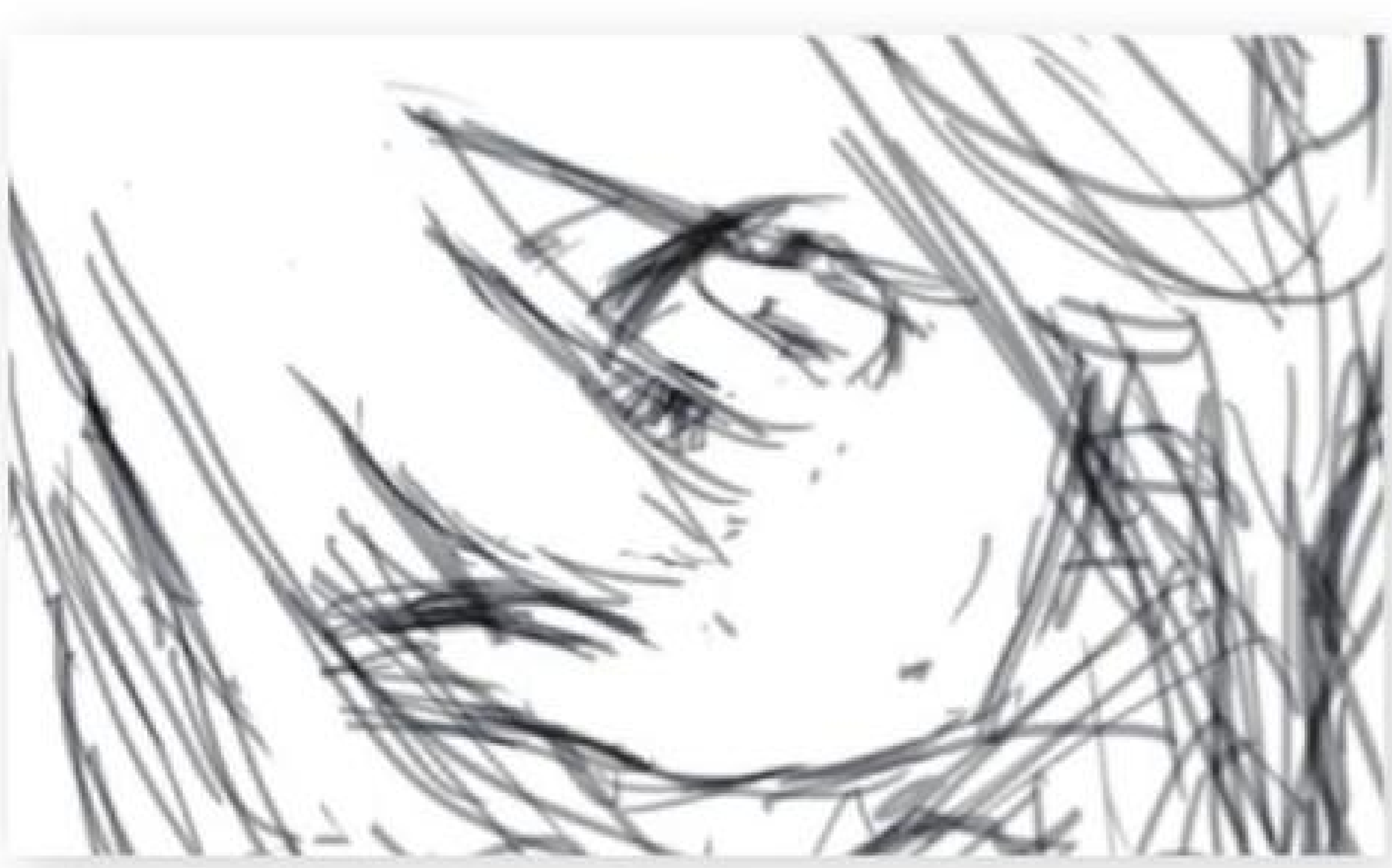


03 顔部分を直します。このまま進めてもよいのですが、構図ができた段階で「高木さん」を描くことに決めたため、デザインを寄せていきます。

「回転ビュー」ツールで描きやすい角度に画面を回転させて描きます



↓



①伏せた目をぱっちりとした目に直しました

→



②黒目に塗りを入れました。作業中は適宜「回転ビュー」ツールを利用して、ストロークを描きやすい角度に画面を回転させています

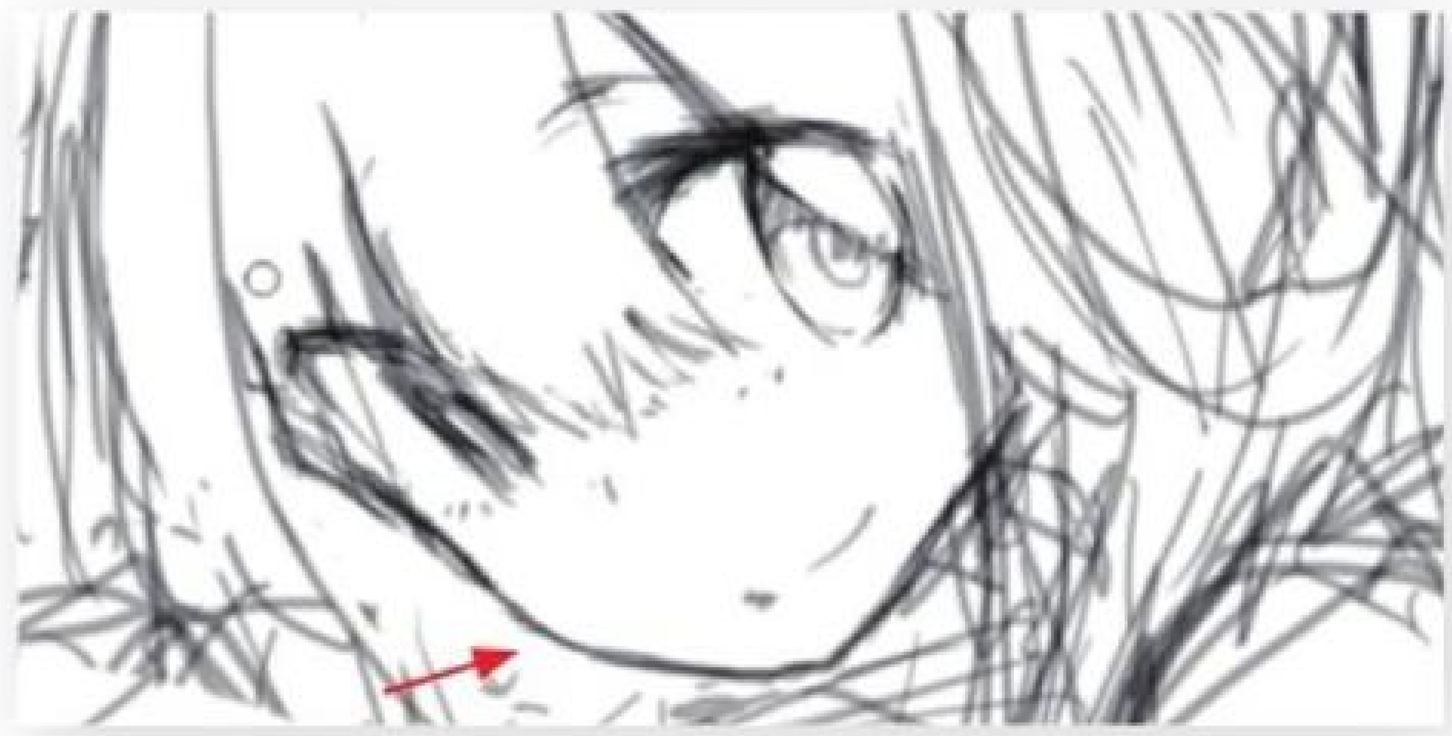
04

目にかかる前髪を整え、髪の毛が地面に流れているように線を描き足しました。同時に、目の印象を変えたことに合わせて輪郭も整えています。



①前髪を整え、地面に流れる髪の毛を描きました





②ぷっくりとした丸みを帯びた輪郭に直しました

TECHNIQUE

十字線を参考に顔を描く

顔は描けるけど体は……という人は多いと思いますが、筆者はまず正面顔、斜め45度、横顔の3つが描ければ、体のポーズは後からいくらでも対応できる気がしています。顔を描く際に「十字線」がよく使われますが、縦の線は顔の中心、横の線は顔が上向きか下向きかを表します。描き慣れれば不要なものかも知れませんが、たとえばたくさんのキャラクターを描く場合、極端な顔の傾きがある場合などに重宝します。人それぞれではありますが、筆者は横線にキャラクターの目の中心あたりを合わせます。



顔が上下左右どこを向いているかのガイドとなる「十字線」。上を向くとおでこ（十字の縦の線の中心より上）が狭くなり、下を向くとおでこが広くなります。モブや極端な向きのキャラクターを描くときなどにも重宝します

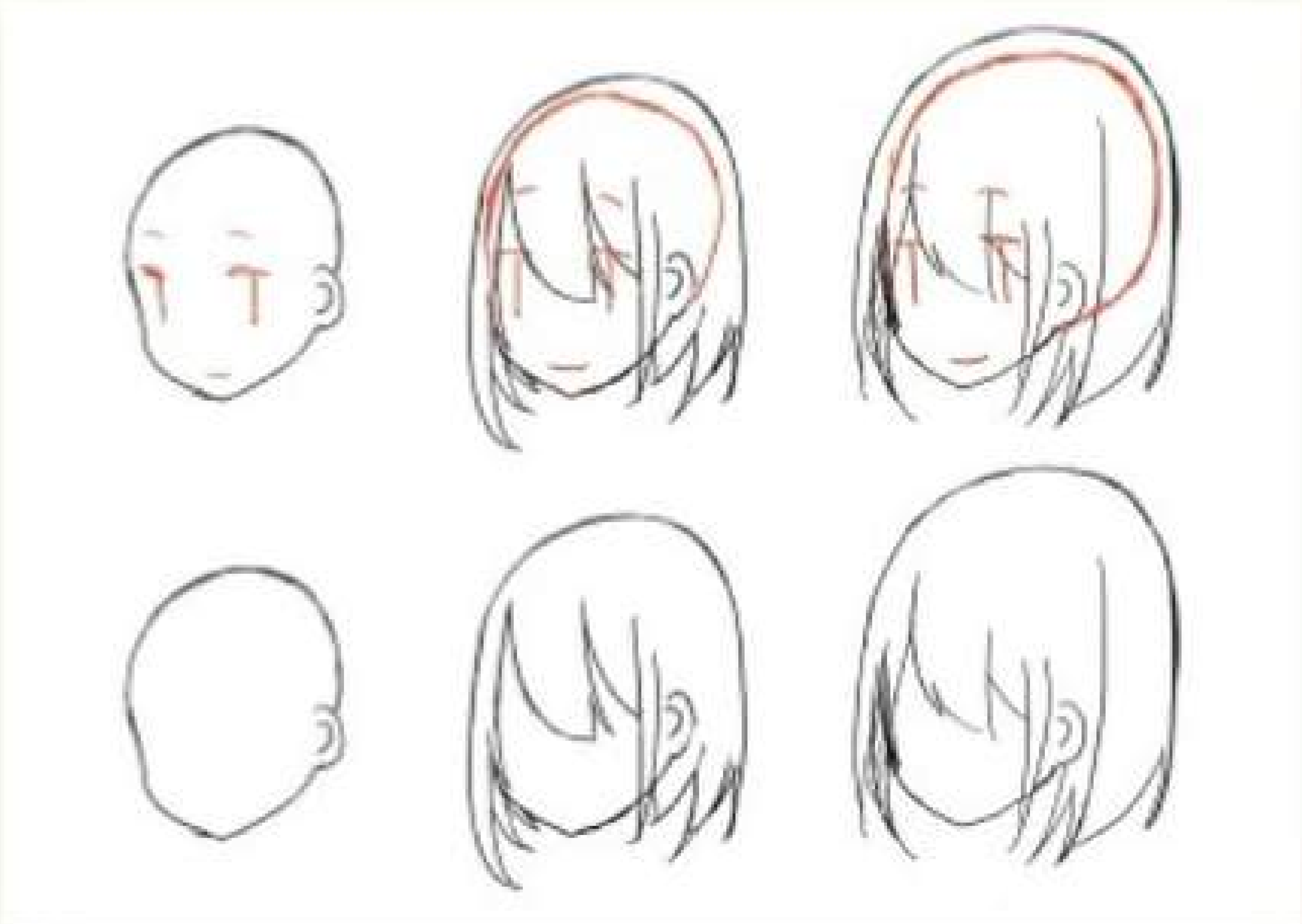
TECHNIQUE

顔の各パーツの描き方

ここでは、今回の「高木さん」を含め、筆者が顔を描く際に留意しているポイントについて、頭の形、目鼻口などのパーツごとに紹介します。

■頭の形

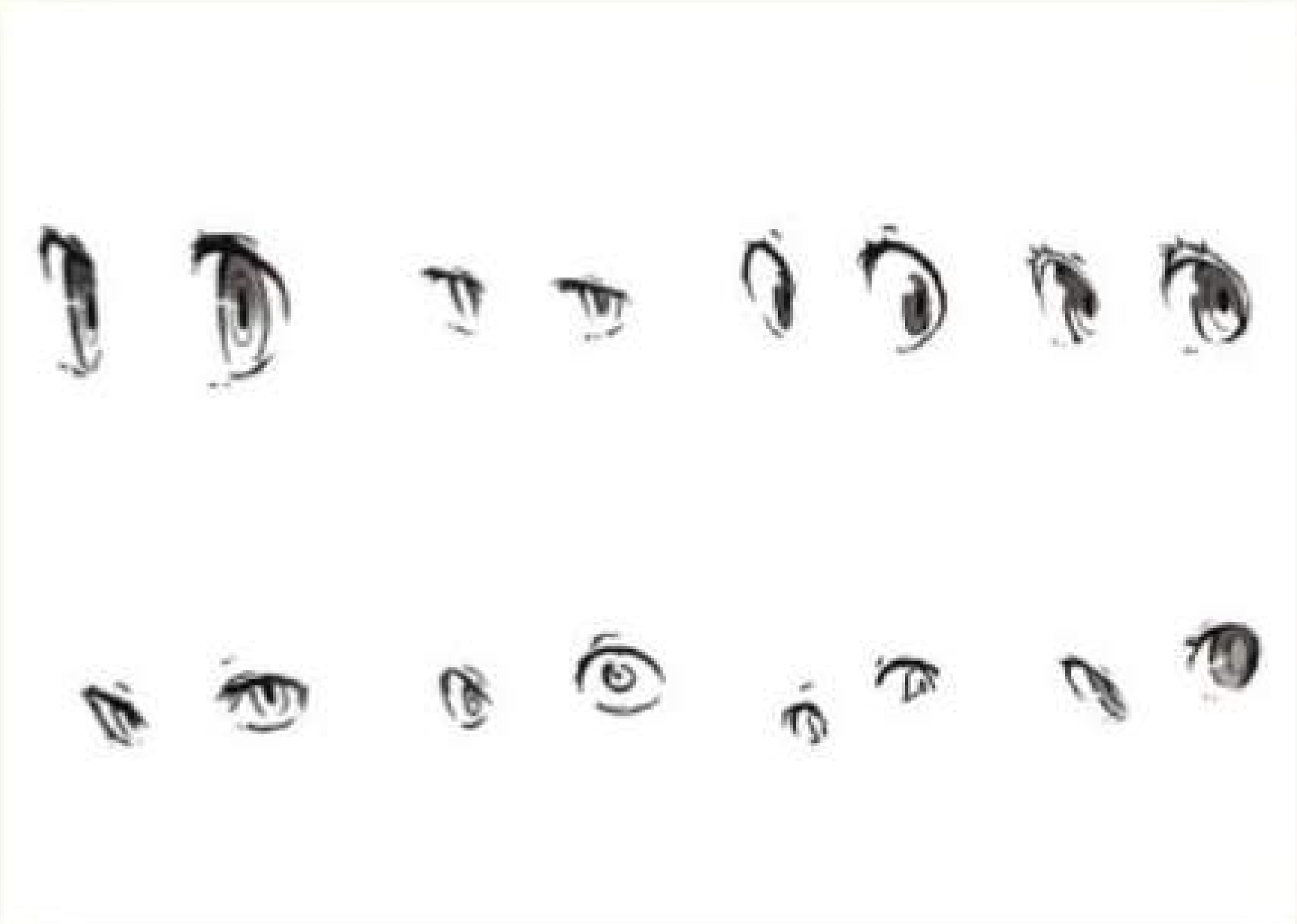
頭は流線的で後頭部が大きい形にすると幼く、可愛く見えます。前頭部をあまり前に出さないほうがバランスがよいです。髪の毛を描いていくと後頭部が伸びがちになるので、随時引きで確認するようにしましょう。



右にいくにつれ、後頭部が大きくなり幼くなる

■目

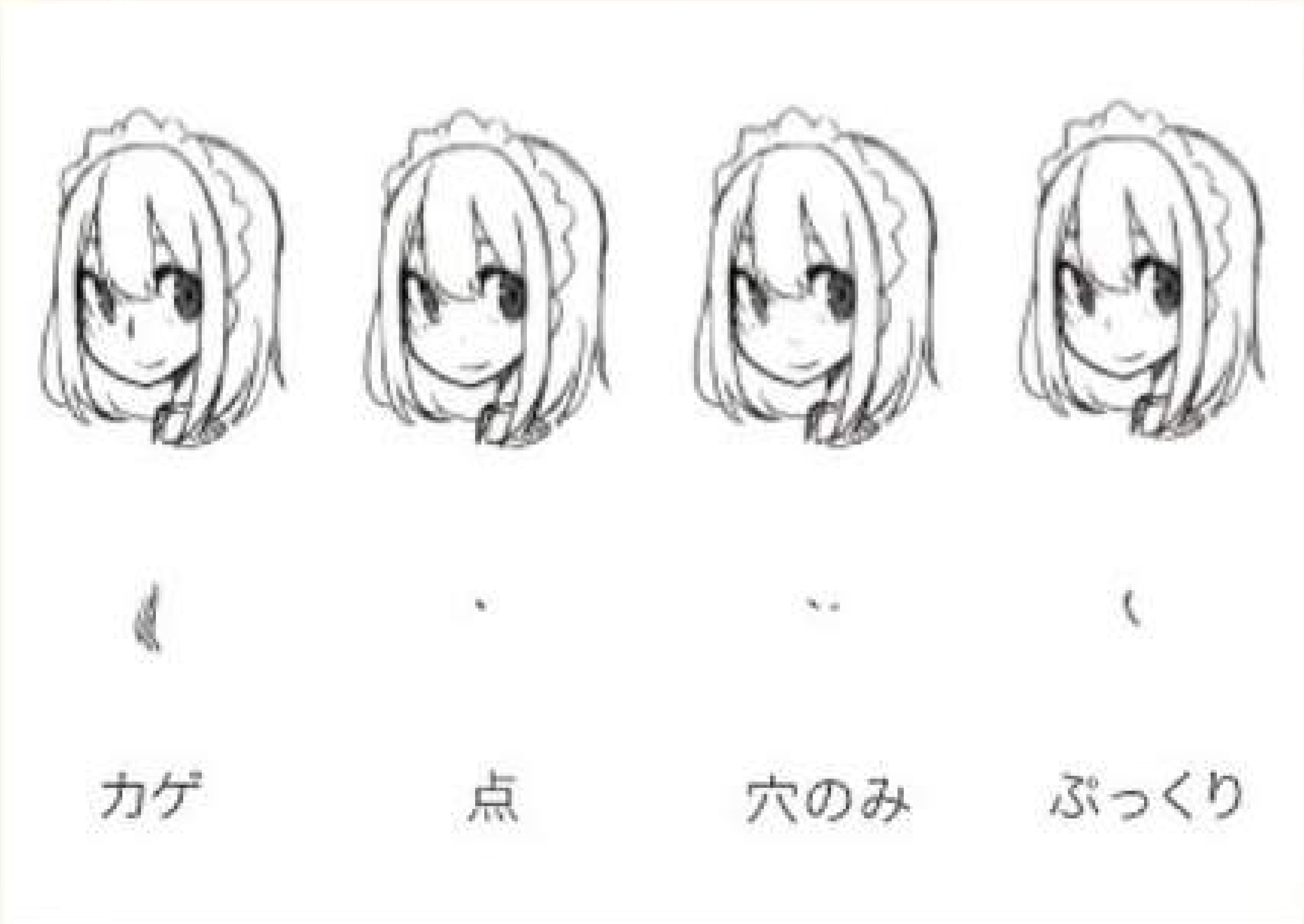
目はとても大切な部分なので、自分なりの研究が欠かせません。まずは焦点がどこに合っていて、どのような開き具合なのかがわかるようにしましょう。白目と黒目、内部にもう一点円を置くと目に力が宿り、目線もわかりやすいです。イラストでは基本的に黒目は大きいほうが可愛いと思いますが、一方で目の表情を細かく描きたい時には小さいほうが感情を表現しやすいこともあります。



様々な目の形と大きさ

■鼻

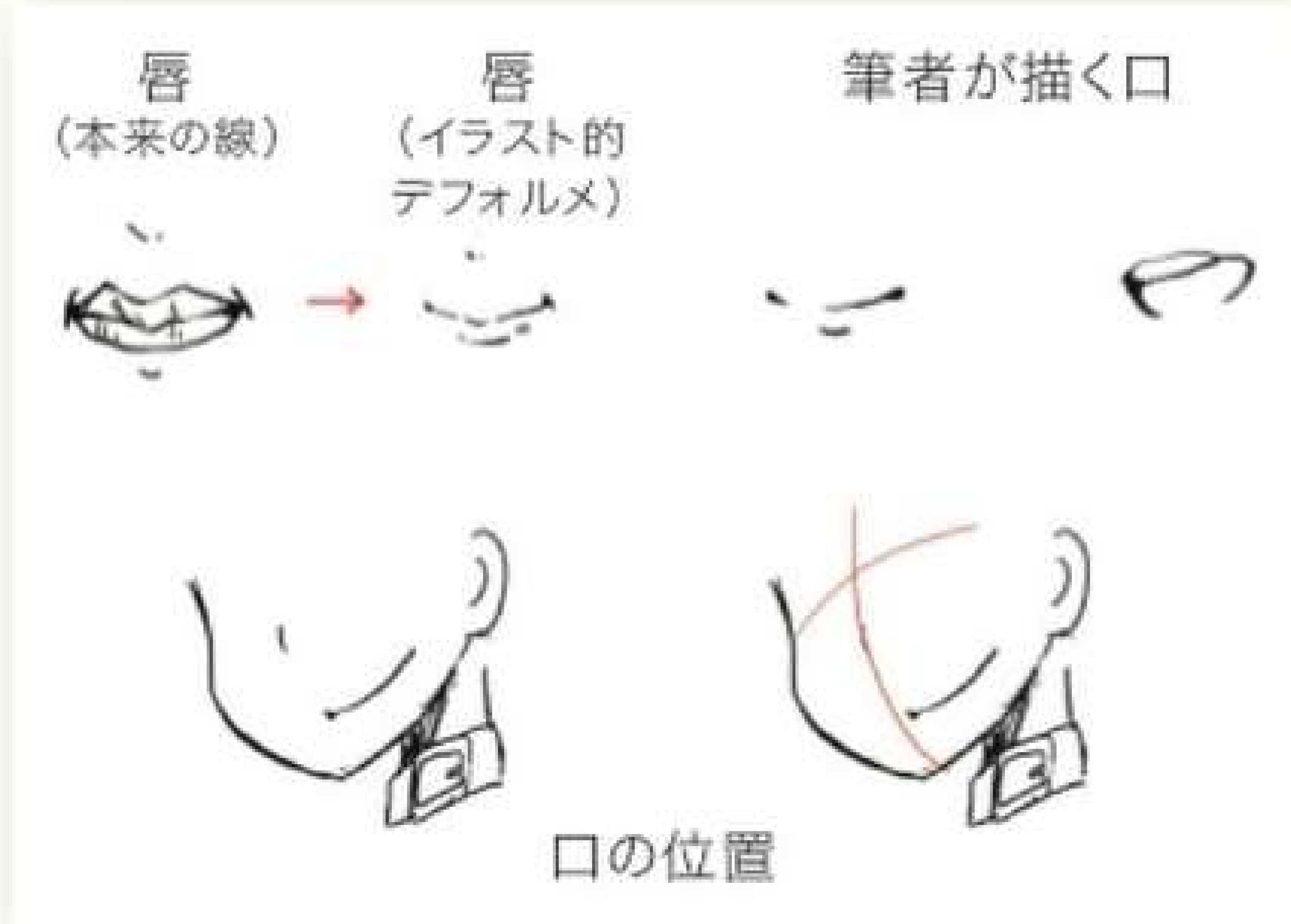
鼻に関しては、好みと絵柄に合っているかに尽きると思います。鼻をただの点で描く人もいれば、鼻筋からしっかりと描く人もいます。筆者の場合はとくに意識することなく鼻の頭の上の部分だけを線にしていますが、それも流動的で正解というわけではなく、意外にやっかいなパーツです。



鼻による印象の違い

■口

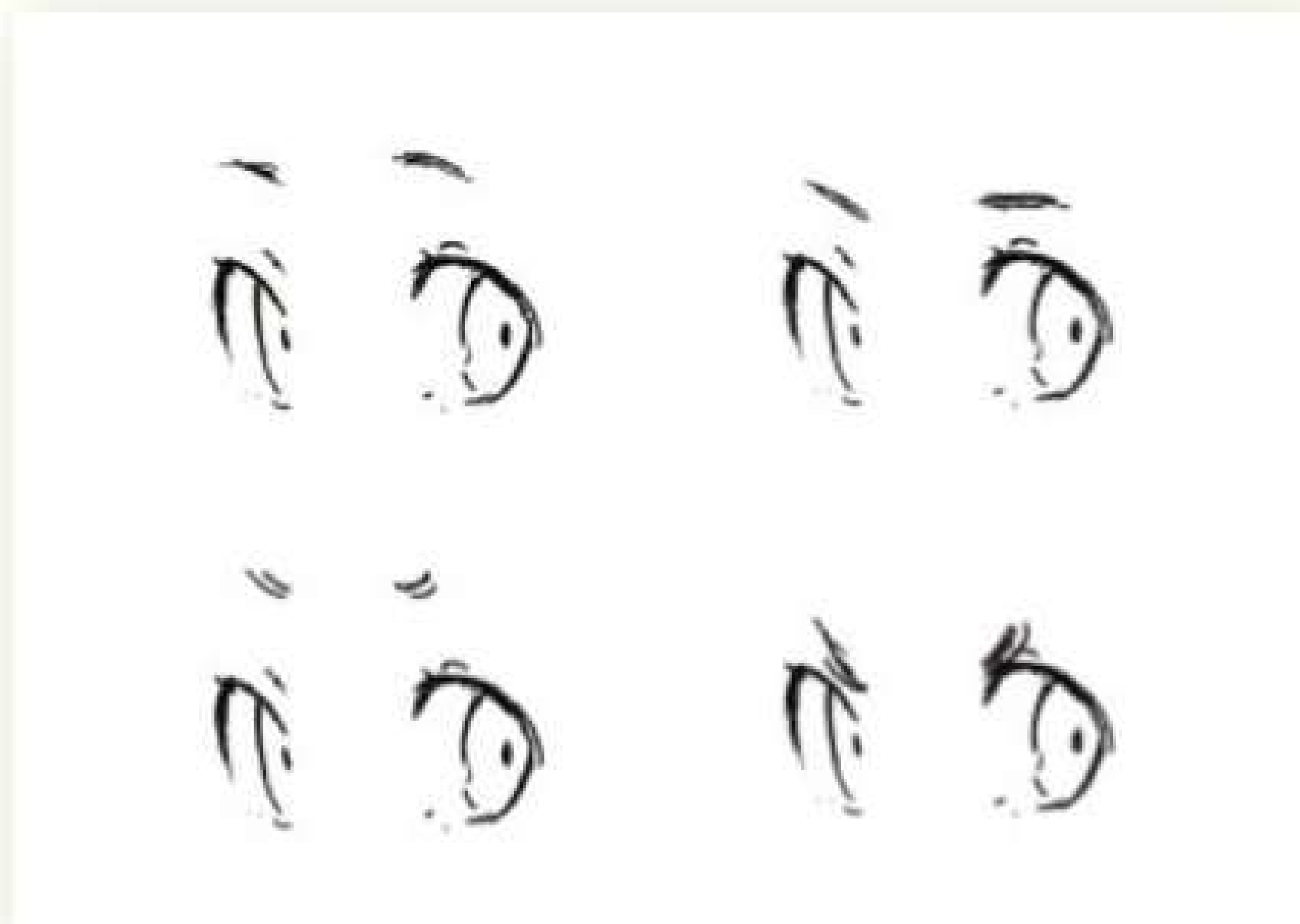
口は、幅を小さめにすると清楚、大きくすると活発なイメージになります。筆者が描く際には中心辺りの線を最も細く、端にいくにつれて太くし、最後に少しだけ上下に「溜まり」をつくって、ぷっくりとした凹凸を表現するようにしています。また、位置は顔の向きによって顔の中心から少し左右に寄せ、鼻から口にかけての曲線を意識しながら描きます。目指しているのは、いやらしくなく、柔らかそうな唇です。



キャラクターのイメージに合う口を描く

■眉の位置

眉を上に上げると、のっぺりとして少し力の抜けた、優しい印象になります。逆に目に寄せて描くと彫りが深く見え、格好いい印象に。今回描いた「高木さん」は、両者の中間くらいです。



眉の位置などによる印象の違い

■まとめ

先に紹介したパーツごとの注意点もありますが、共通して大切なのは、立体を意識することです。細かくはいろいろな形があり複雑ですが、シンプルにまとめると人のパーツはほぼ円柱、円錐、球体でできています。はじめて絵を描く人には、この3つの立体を意識し、奥行きをイメージしながら描くことをお勧めします。それ以上に手っ取り早く描けるのは模写することですが、基本構造がわかった上でデフォルメする方法を学ぶほうが、上達は早いと思います。

体部分をクリーンアップ

01 顔に続いて、上半身のラフをクリーンアップしていきます。ここでは右上に流れるパーカー、胸や肩部分の構図の線を手直ししました。

「ブラシ」ツールで描画

「消しゴム」ツールで消去



棒状のものを持たせるのをやめ、右上の空白にパーカーの裾を流すように描きました

→



胸を描き足し、さらに肩部分の構図の線をクリーンアップしました

02 お腹が正面を向き過ぎているので、内側に試し線を描き、外側を消しました。この後も、どの線が正解かを模索しながら線を足し引きします。



→



→



03

線のない足首から先のアタリを取り、足全体を整えます。ニーソックスとスカートの境界、いわゆる“絶対領域”の線もはっきり描きます。



足を整える前の状態です。まず足首から先を大きく描きます。踵から親指までは、肘から手首までと同じくらいの大きさなので、小さくならないようにしましょう



足を整えました。“絶対領域”の線は、ニーソックスを履いていない絵でも描いておくと、太ももの丸みが視認できてよいため筆者はよく描いています

04

いったん全体を見て、顔部分を直します。まずは髪の毛の流れを整え直し、ヘアーバンドを追加。その後、左右の目の距離が近く見えたため、左目を外へずらしました。



①髪の毛などを微調整し、ヘアーバンドを追加しました



②「なげなわ」ツールで選択範囲を作成



③「移動」ツールで選択範囲内の画像を移動

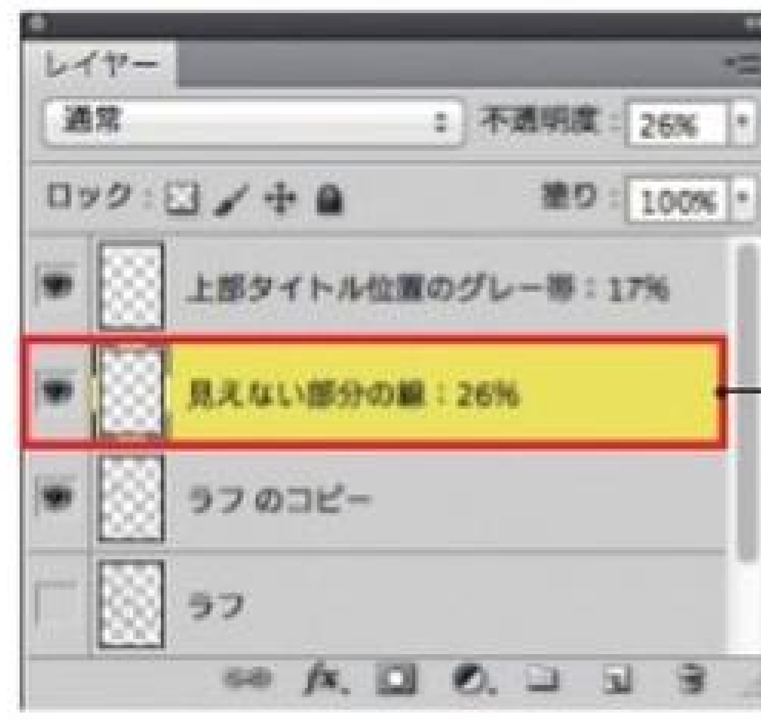




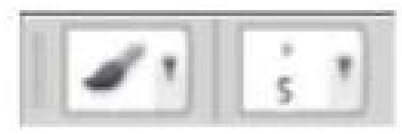
④「なげなわ」ツールで左目を囲み、「移動」ツールで右に移動。その後、周囲の線を整えました

05

「レイヤー」メニュー→「新規」→「レイヤー」で新規レイヤーをつくり、手前の腕に隠れて見えない上半身を仮に描画します。それを基に、形の崩れを正しながらラフの体や腕部分を整えます。作業後、仮に描いたレイヤーは非表示にしておきます。



①ラフを描画中のレイヤーの前面に新規レイヤーをつくり、手前の腕に隠れて見えない上半身を仮に描きます。作業中、レイヤーは「不透明度：26％」にしています



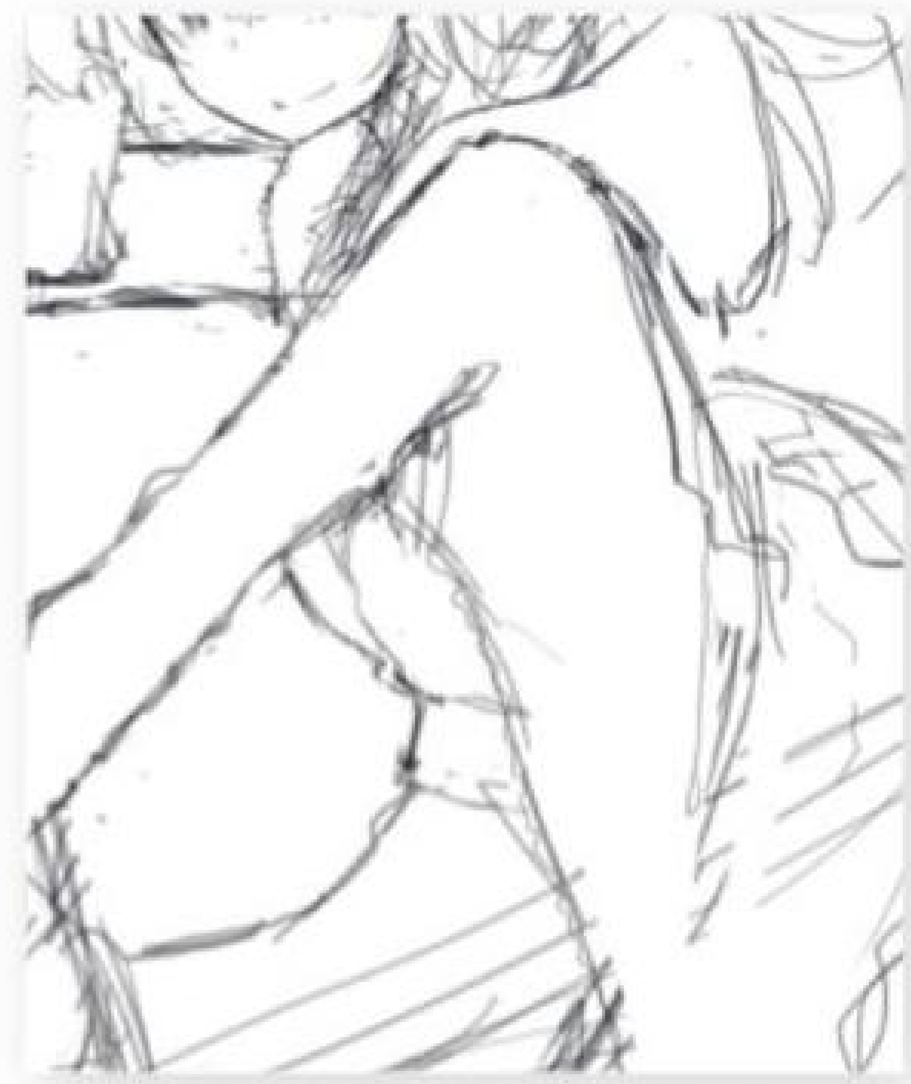
②「ブラシ」ツールのオプションバーで「ハード円ブラシ」を「直径：5px」に変更しました



③元の状態です



④隠れた上半身を仮に描画



⑤それを基に各所を調整します

06

皺を意識し、お尻から太ももにかけて布が引っ張られる様子をイメージしながらスカートの裾を描きます。また、ここでは奥の腕の角度も少し調整しました。





①「なげなわ」ツールで選択範囲を作成



②スカートの裾を描きました



③「なげなわ」ツールで奥の腕を囲む選択範囲をつくり、「編集」メニュー→「自由変形」で傾けました

全体を見ながら小物を追加

01 ここで一度全体を見て、背景などの余分な線を消してきれいにします。作業中に別レイヤーに追加していた、タイトル位置を示すグレーの帯だけ残しました。次に、画面のバランスが悪いため、人物全体の大きさと角度を調整。さらにその後、ごつごつとした右足を細く、肉感的に見えるように修正しました。右の2枚の画像は上が角度の調整前、下が角度と右足を調整した後の状態です。



①作業中に適宜回転させていた「回転ビュー」ツールのビューを初期化して、全体を確認しました



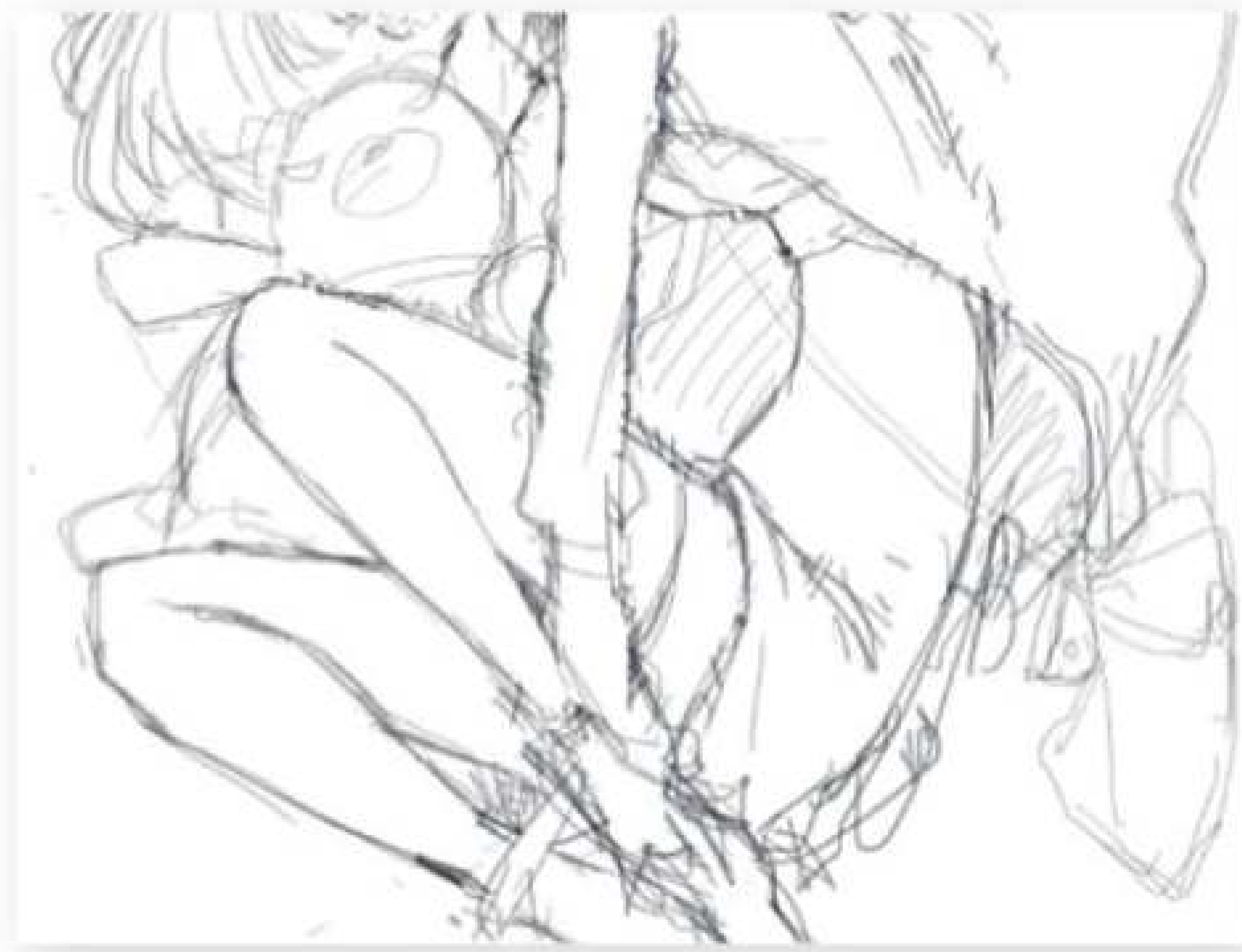
②「編集」メニュー→「自由変形」で人物全体を少し拡大し、右に傾けました



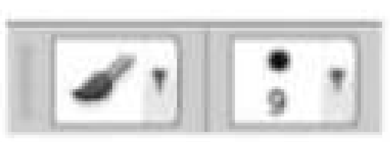


02 右下が寂しいため、鞄を描き足しました。胸を強調する“π／(パイスラッシュ)”の意味も込めています。





03 それだけでは可愛らしさが足りないと、マスコットの追加を検討します。モチーフは何でもよいのですが、ここではわかりやすさを重視してクマのぬいぐるみにしました。



「ブラシ」ツールのオプションバーで「ハード円ブラシ」を「直径:9px」に変更して、ぬいぐるみを描きました

04 ただのクマでは個性が足りないので、目に気持ち悪さと可愛らしさを同居させてみます。“キモカワ”を目指し、舌を出してみました。





05 頭が大きいほうが可愛らしさが増すので、サイズを調整しました。ぬいぐるみとはいえ、手は抜けません。



①「なげなわ」ツールで選択範囲を作成



②クマの顔部分に選択範囲をつくりました

→



③「編集」メニュー→「自由変形」で拡大しました

06 クマを抱っこする手を描き足します。ひとまず適当に描いた後、31ページの工程05で、腕に隠れて見えない上半身を描いたレイヤーを再度表示します。そこにクマに隠れて見えない右腕部分を描き足し、肩と手がきちんと繋がるように整えます。



①手前の腕に隠れて見えない上半身を描いたレイヤーを再度表示させ、「不透明度：83%」に変更しました



②クマに隠れて見えない右腕を描き、つじつまを合わせながら抱っこする手を描いていきます

→



③ひとまず描き終えた状態です。見えない部分のレイヤーは再び非表示にしておきました

細部を詰めてラフを仕上げる

01 再度全体を見て、少し手直しします。ここではパーカーやスカートなどの線をきれいに整えました。





02 地面に落ちる髪の毛を試行錯誤します。少しずつ消しては描く作業を繰り返しながら、よい形を探ります。





TECHNIQUE

髪の毛の描き方

髪の毛を描く際には、毛の束が棒のようにならないようにすることが大切です。髪の毛は円柱ではなく、薄い布のような感じです。それもただ布が垂れ下がるのではなく、後ろから回り込んでくるイメージや、それによる影を意識して描きます。前髪は少し丸く、ボリュームのある感じにしましょう。長髪の場合は自重でまっすぐ落ちたり、ボリュームが抑えられたりしますが、短い部分は重くないのでボリュームが出ます。

OK例

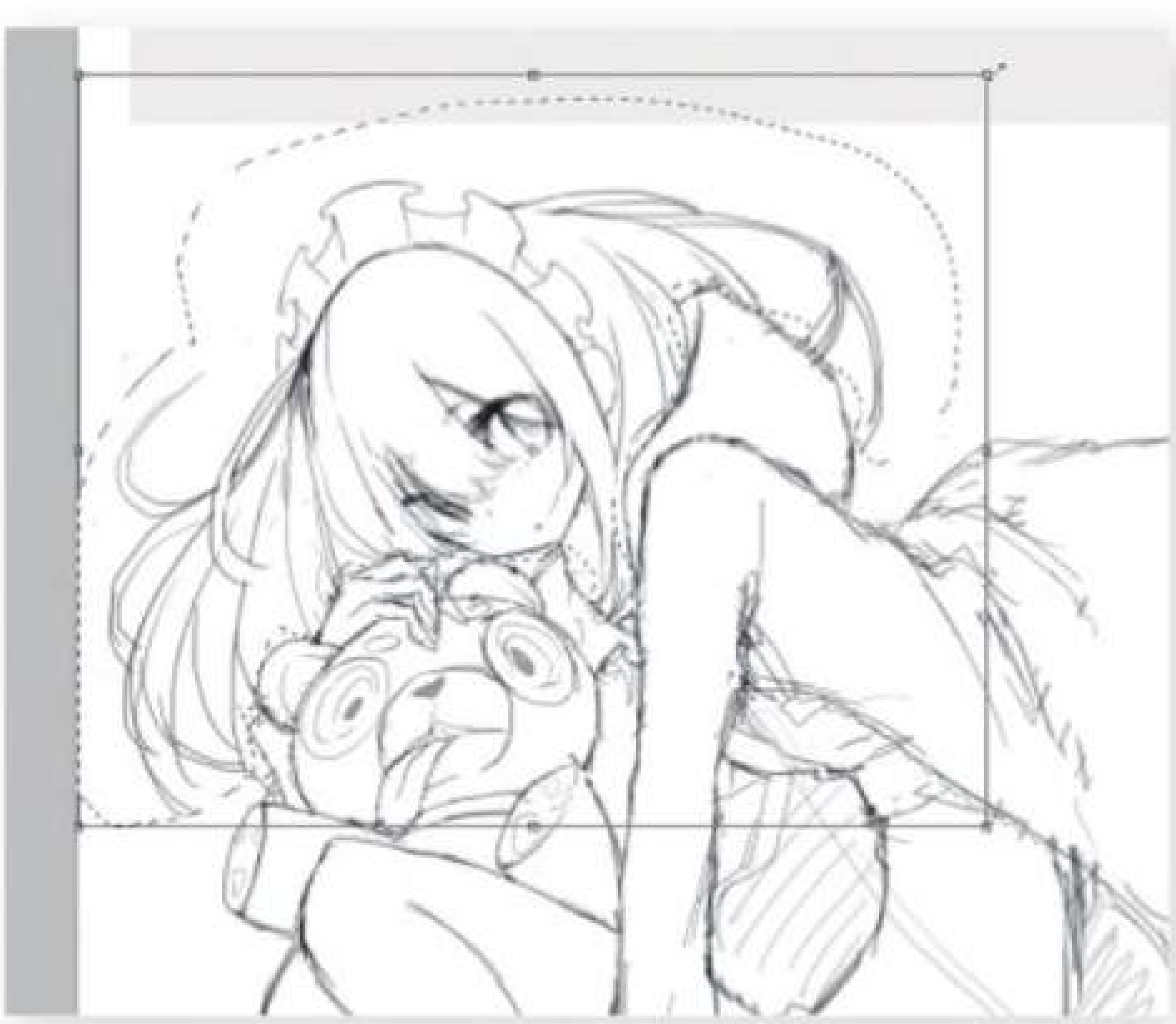

毛束感：平たい

NG例

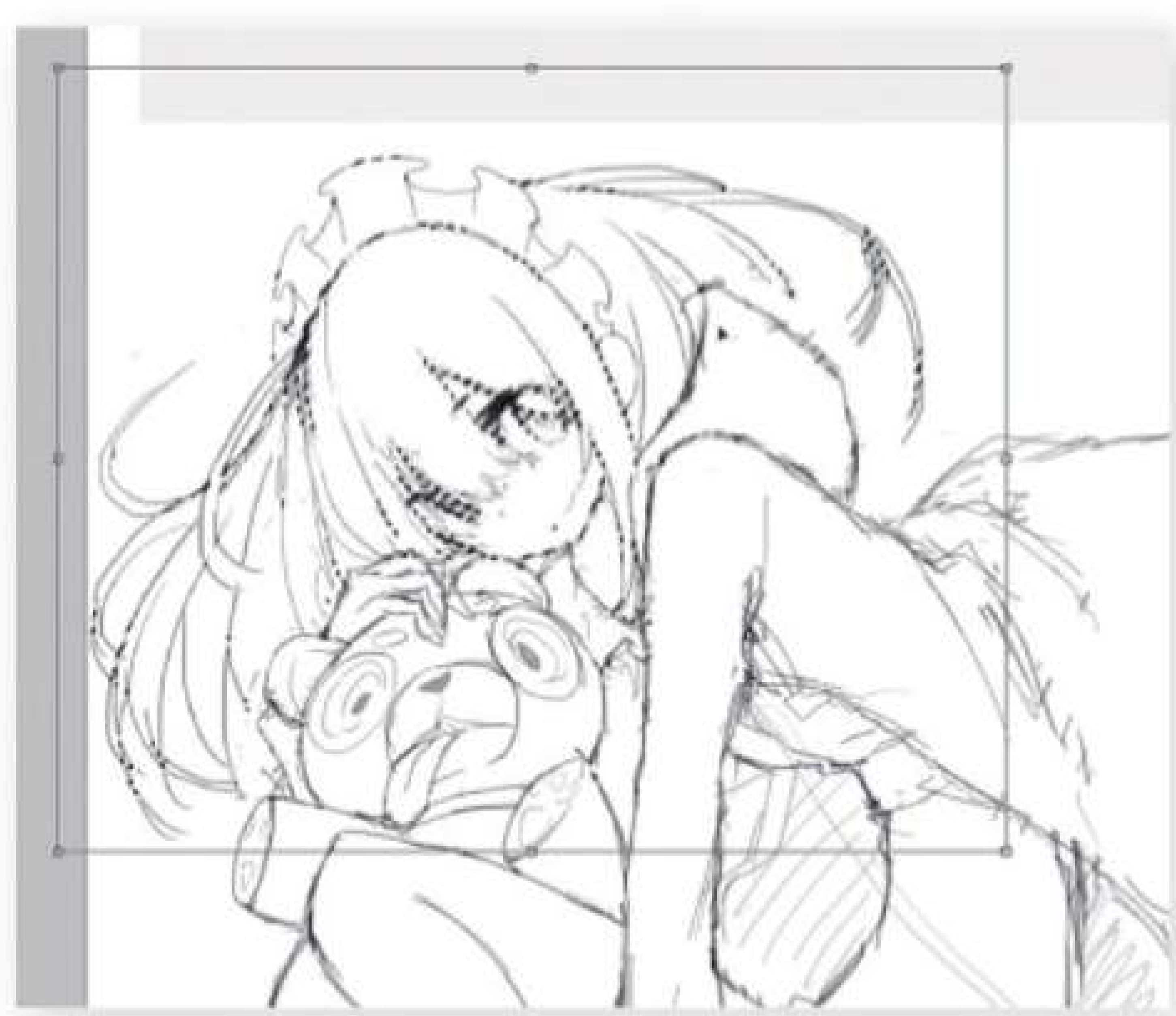

毛束感：円柱っぽい

03 髪の毛が決まったところでカチューシャを描画します。頭が小さいのも気になり、拡大して位置を整えます。

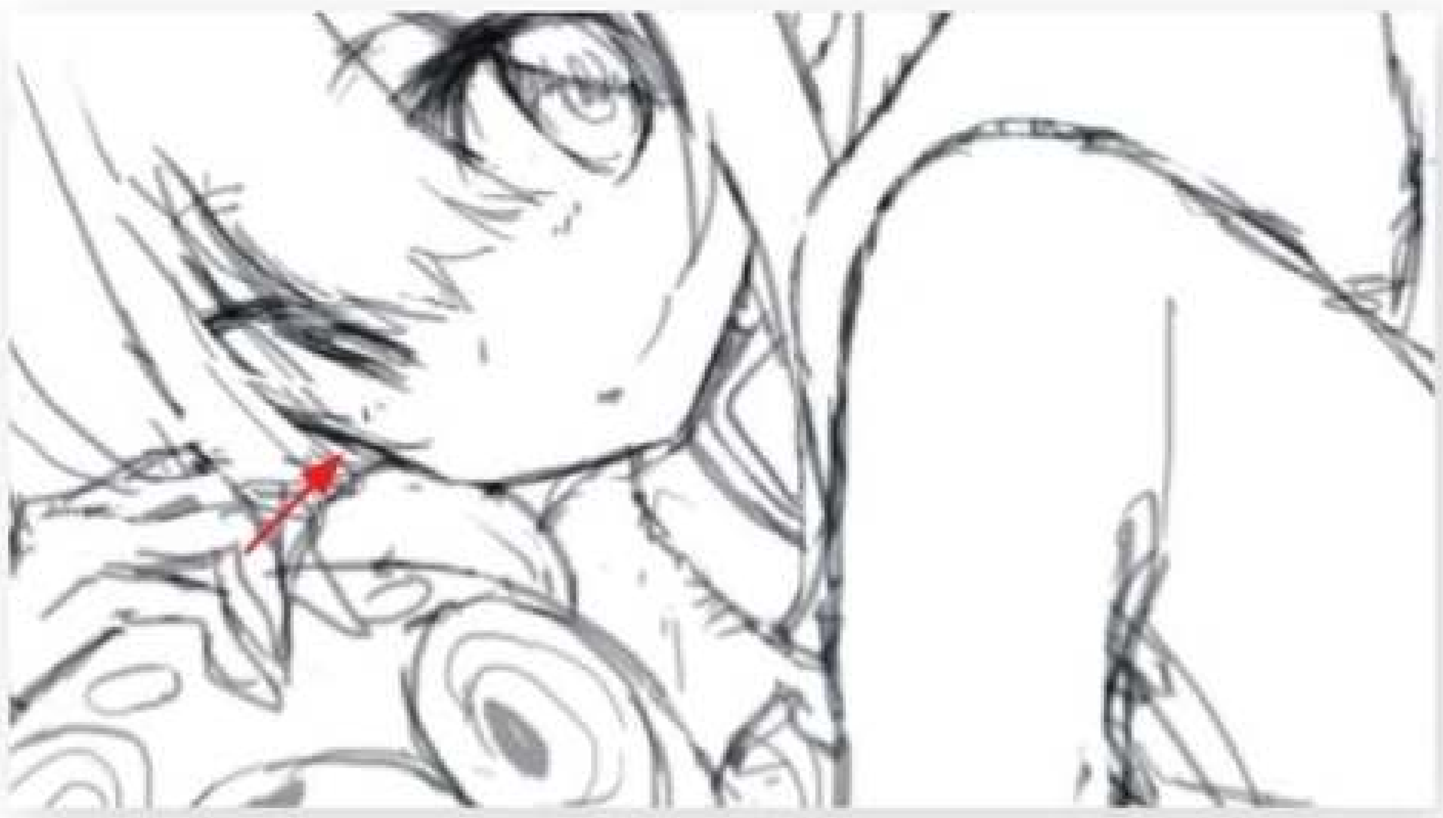

①「なげなわ」ツールで選択範囲を作成


②髪の毛と顔部分に選択範囲をつくりました

→

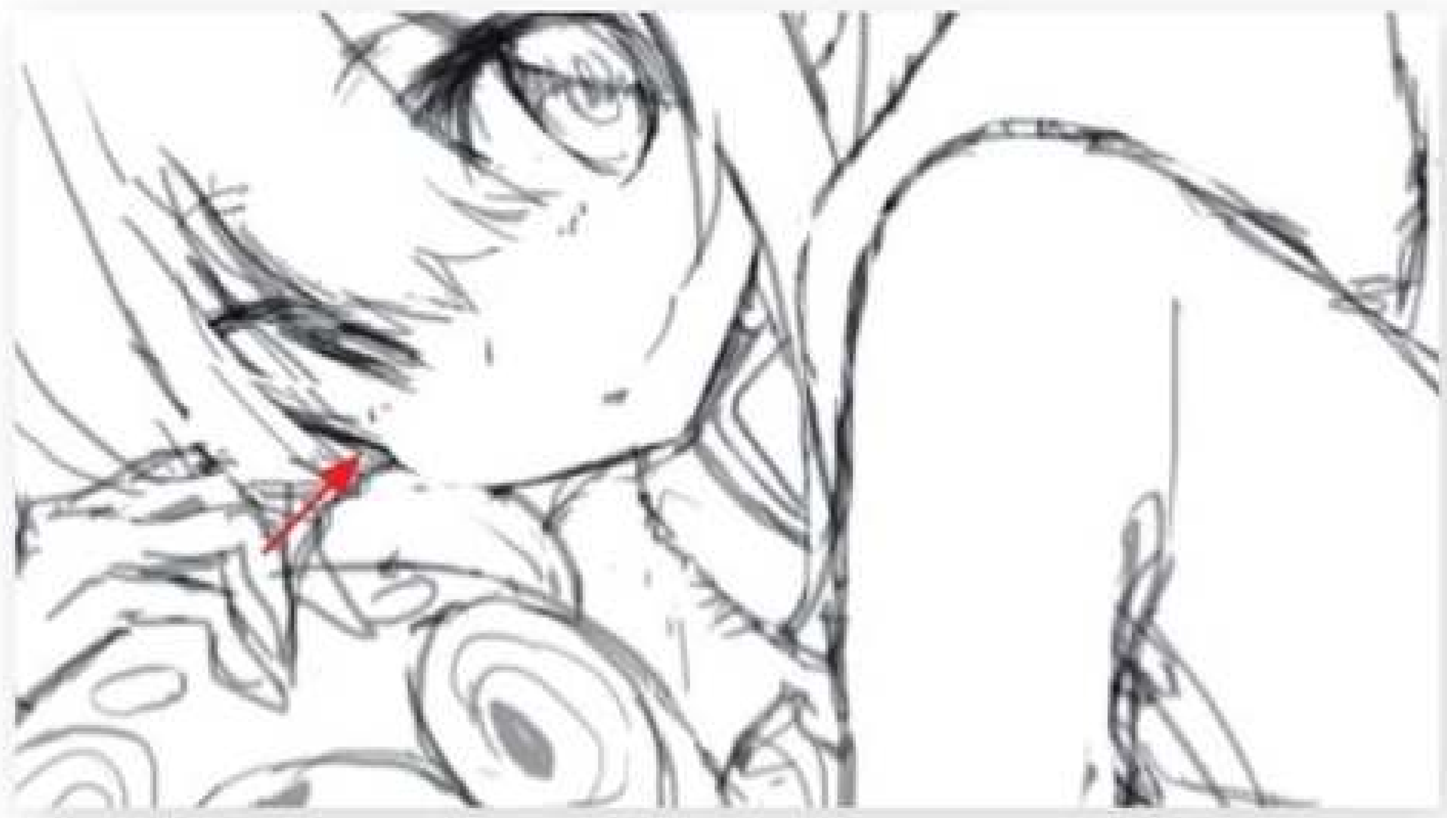

③「編集」メニュー→「自由変形」で拡大、移動しました

04 頬の柔らかさの演出として、ぬいぐるみに押し当てられている頬を、少し持ち上げるように修正します。



元の状態です。頬をアップして柔らかさを出します

→



全体ではなく、あくまで頬の付け根を起点に上げていきます

05 背景に花を描きます。花や水、クッションなどは、配置や物量、色などをあとから自由に調整しやすいモチーフなので、筆者は背景によく使っています。



06 髪の毛が被る部分の目が隠れるように消去します。続いて、髪の毛のシャギーが口の横に繋がっていて、口が裂けているような印象があるため、シャギーをなくします。



07

再度全体のバランスを見ると、上半身が長く見えたため、首から上の部分を少し拡大し、下にずらします。



①「なげなわ」ツールで選択範囲を作成



②首から上の部分に選択範囲をつくりました



③「編集」メニュー→「自由変形」で拡大、移動しました

08

あとはひたすら線をきれいにする作業を行います。曖昧な部分がないよう、自分でわかるように整えます。



①元の状態です。ここから全体的に線をクリーンアップし、ディテールを加えていきます



②バッグやパーカーの裾、ジップなどを描き込みました



③手のラインも明確にし、髪はシャギーを復活させました

09 線のクリーンアップがひととおり済み、ラフの線画が完成です。



Potoshopで髪の毛をレイヤー分けする

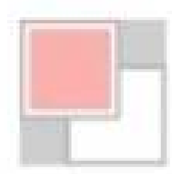
01 着彩し、レイヤー分けするため、ラフのレイヤーの下に新規レイヤーを作成します。続いて、描画色を設定します。



①新規レイヤー「髪の毛」を作成し、ラフを描いたレイヤーの下に配置しました。なお、31、34ページで隠れた部分を描いたレイヤーは不要なので削除しました



②ツールボックス下部の「描画色を設定」アイコンを押して「カラーピッカー（描画色）」を開き、「R/G/B：255/200/189」に設定しました



③描画色が髪の毛のベースの色となるピンクに設定されました

02 「自動選択」ツールで前髪部分をクリックして選択範囲をつくります。すると前髪に隙間があり、顔まで範囲に含まれてしまったため、隙間部分に色を置いて穴埋めします。



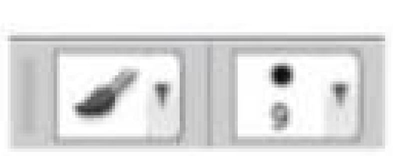
①「自動選択」ツールで選択範囲を作成



②前髪部分をクリックすると顔まで選択されてしまったため「選択範囲」メニュー→「選択を解除」で一旦解除します



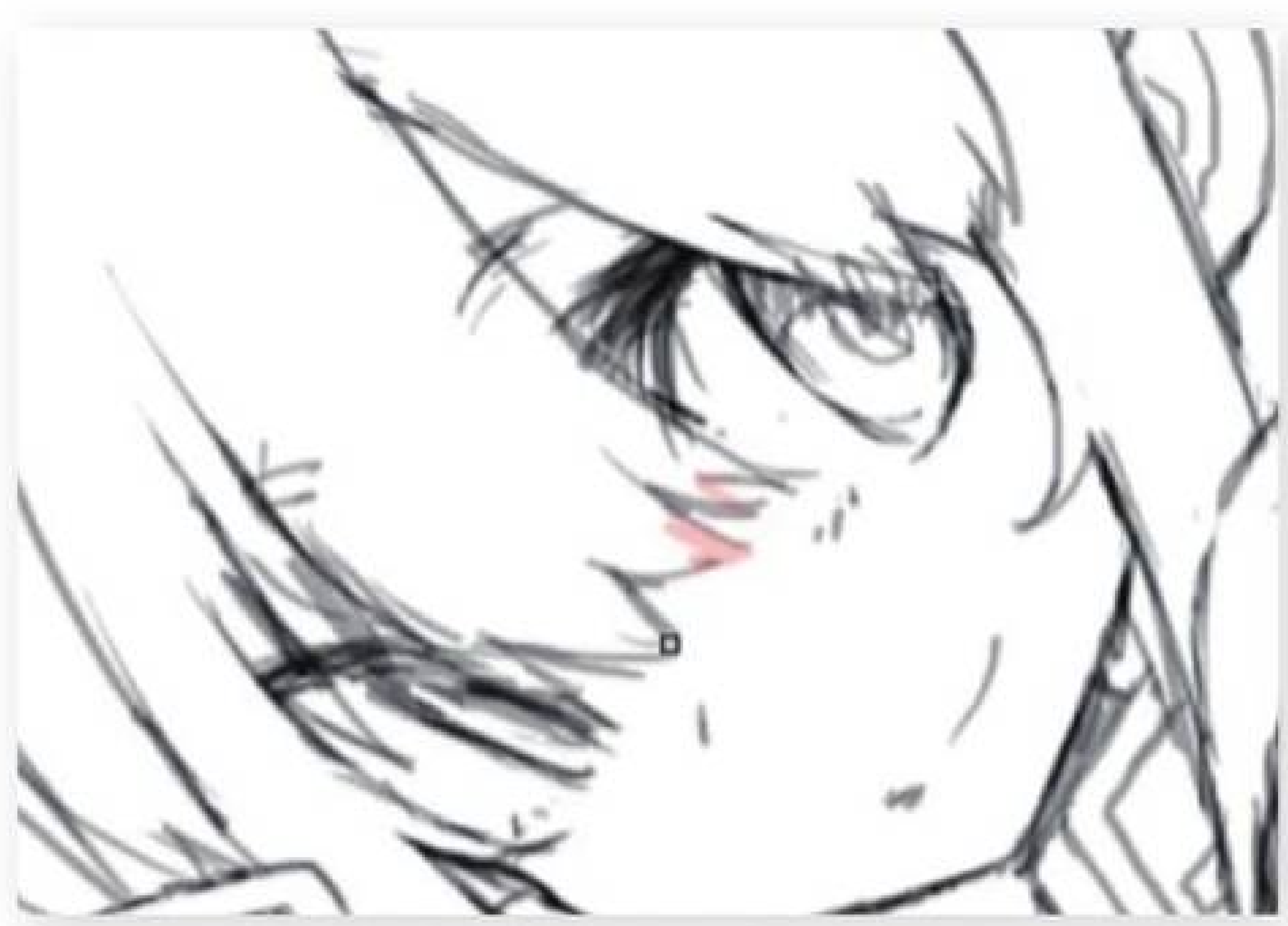
③「ブラシ」ツールを選択



④ブラシは先の設定「ハード円ブラシ」、「直径：9px」のままになっています



⑤オプションバーで「不透明度：100%」に変更しました



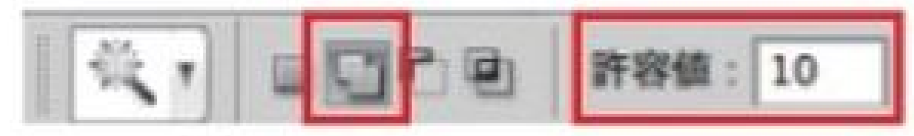
⑥前髪の隙間をブラシで塗り、前髪部分が隙間のない、閉じた空間になるように穴埋めしました。なお、描画色はそのパーツの色か線画の色のどちらでもOKです

03

隙間が埋まったら、再度「自動選択」ツールで前髪部分に選択範囲を作成します。続けて髪の毛のほかの部分も追加し、髪の毛全体に選択範囲を広げます。



①「自動選択」ツールを選択



②オプションバーで「選択範囲に追加」、「許容値：10」に設定しました



③オプションバーの他の項目はすべてチェックしました



④再び前髪部分をクリックして選択範囲を作成しました。今度は前髪のみが選択範囲になっています

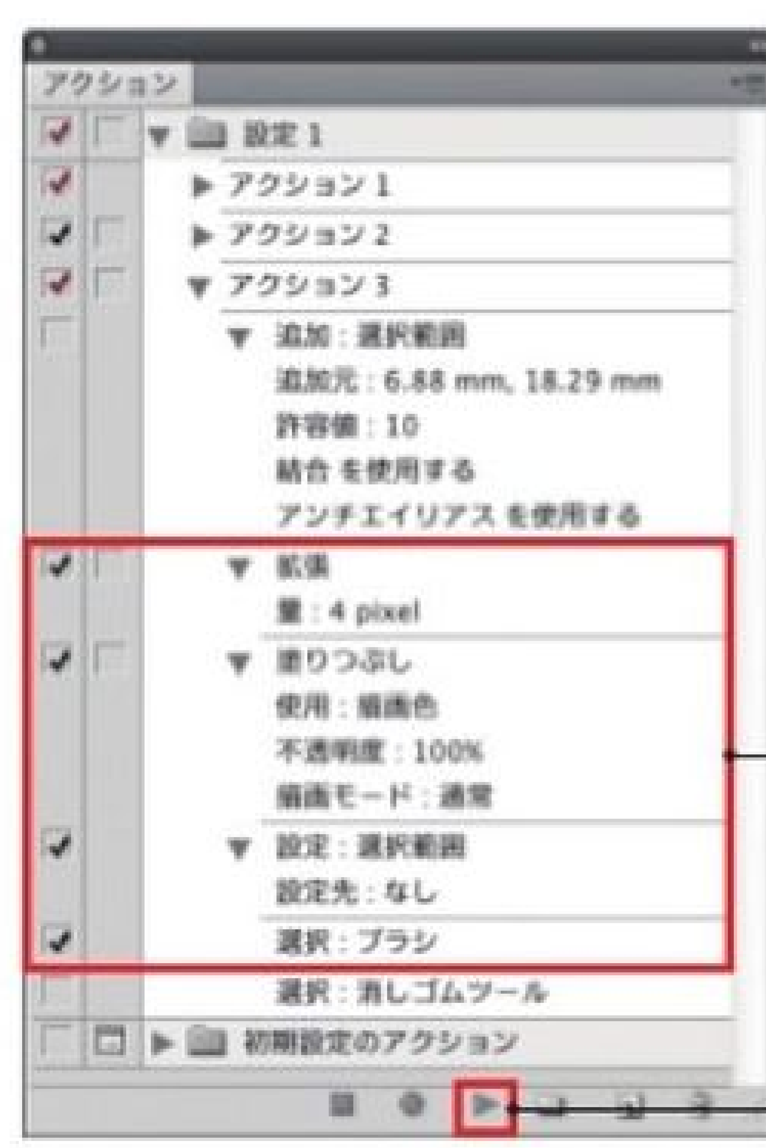


⑤髪の毛全体に選択範囲を作成しました。続けて他の部分をクリックすると選択範囲に追加されます

04

髪の毛の選択範囲を維持したまま、筆者がイラスト制作用にあらかじめ用意してある「アクション」を使って塗りつぶします。





①「アクション」パネルで必要な項目にチェックを入れます

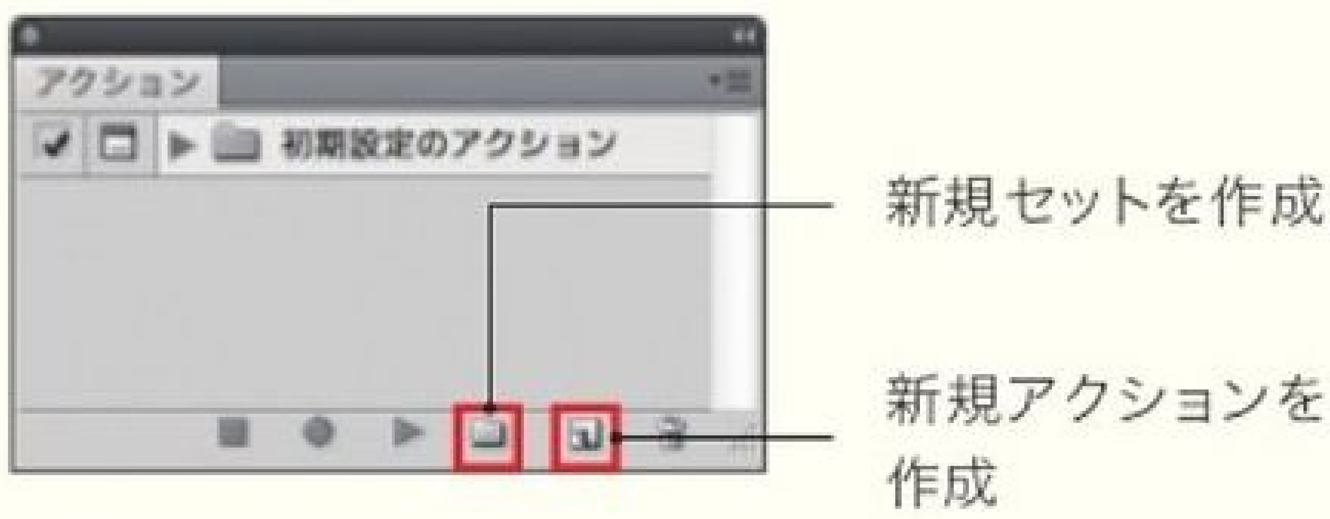
②「選択項目を再生」ボタンでアクションを実行します

アクションの内容は、「選択範囲」メニュー→「選択範囲を変更」→「拡張」を「拡張量：4pixel」で適用後、「編集」メニュー→「塗りつぶし」を描画色で適用し、選択範囲を解除。最後に「ブラシ」ツールを選ぶというものです

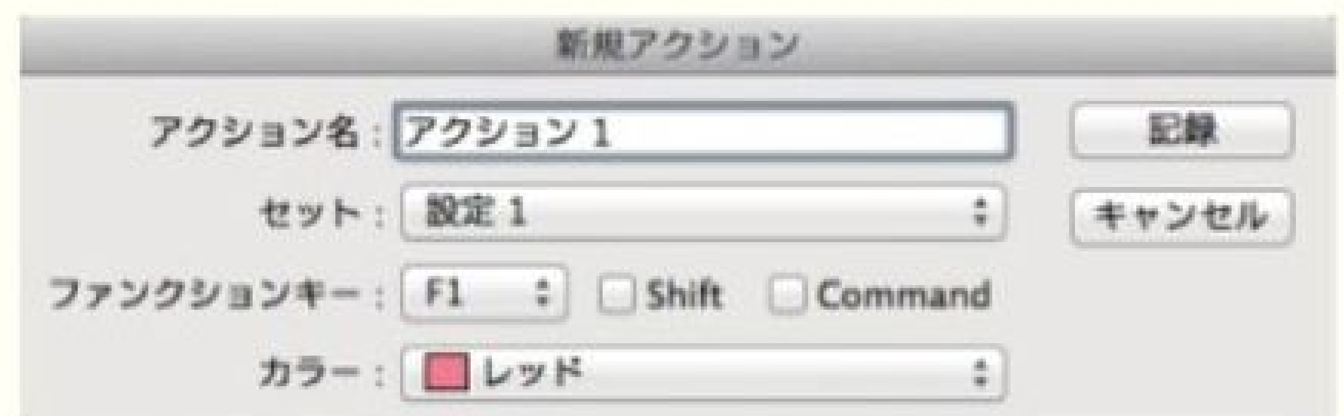
TECHNIQUE

アクションで効率よく着彩

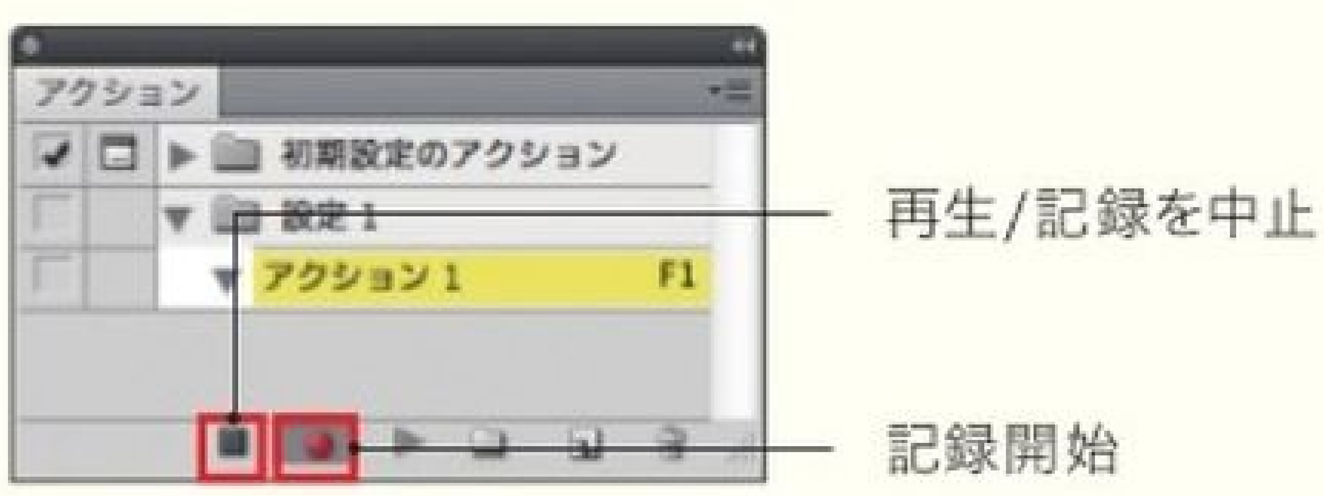
パーツの選択範囲をつくってベース色で塗りつぶす作業は、髪の毛以外でも同様に行うことになります。筆者の場合は、まず「自動選択」ツールで選択範囲をつくり、「選択範囲」メニュー→「選択範囲を変更」→「拡張」で少し範囲を広げてから、塗りつぶすという作業です。さらにそのあと選択範囲を解除し、「ブラシ」ツールか「消しゴム」ツールを選んで塗り残しや塗り過ぎた部分の修正をします。この作業の繰り返しを自動化してくれるのが、Photoshopの「アクション」機能です。



①作業の自動化は「アクション」パネルで設定できます。まずはパネル上の「新規アクションを作成」ボタンを押します



②「新規アクション」ダイアログが表示されるので「記録」を押します。はじめに「新規セットを作成」を実行してから「新規アクションを作成」でも構いません



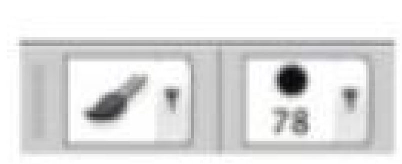
③ダイアログで「記録」を押すと「アクション」パネルの「記録開始」がオンの状態になるので、自動化したい作業を実際に行い、終わったら「再生/記録を中止」を押します



④記録したアクションは「選択項目を再生」で再生できます。なお、パネル左側のチェックボタンのオン／オフで、記録した中から実行したいコマンドを選ぶことができます

05

「編集」メニュー→「塗りつぶし」だけでは尖った部分が塗りきれないので、手作業で塗り足します。



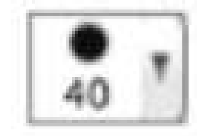
「ブラシ」ツールのオプションバーで「ハード円ブラシ」を「直径：78px」に変更しました



06

塗り過ぎている部分を消し、塗りが足りない尖端部分を探して塗っていきます。髪の毛はどうしても多くなるので、丁寧に塗ります。


①「消しゴム」ツールを選択



②「直径：13〜40px」に設定


④「ブラシ」ツールを選択



⑤「直径：21px」に設定


③塗り過ぎている部分を消去しました


⑥尖端を中心に塗りもれた部分に着色しました

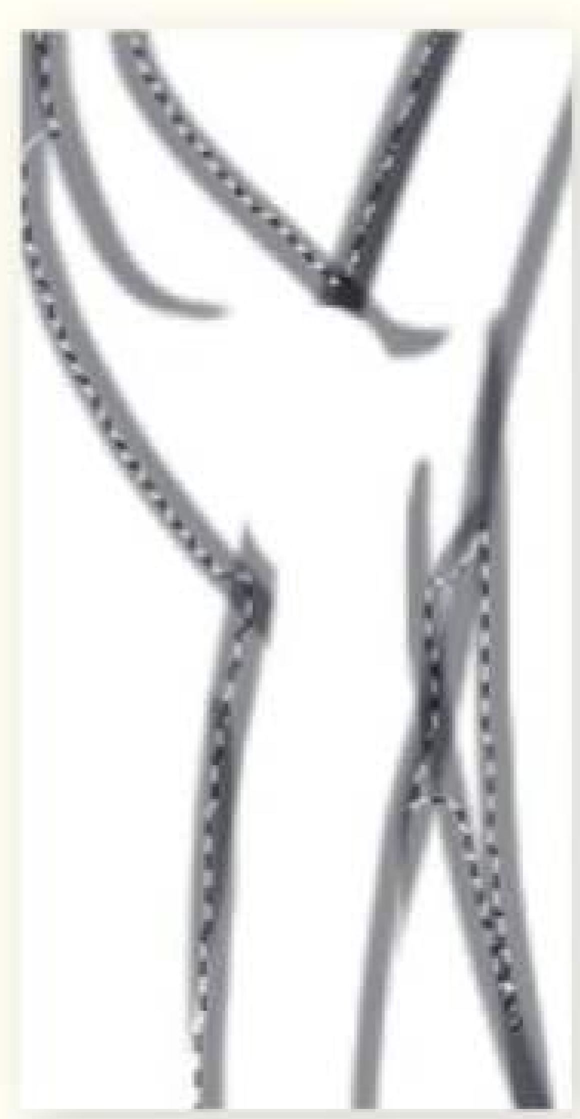
TECHNIQUE

選択範囲を広げて塗る

パーツをベース色で塗る際、筆者は「自動選択」ツールで選択範囲を作成後、「選択範囲」メニュー→「選択範囲を変更」→「拡張」で少し広げてから塗りつぶしています。これは、拡張することで線画の線の真ん中まで着色し、線の中の塗り残しを防ぐための作業です。さらに細かい部分は手作業で塗り足す必要がありますが、その手間が軽減できます。


①「自動選択」ツールで選択範囲を作成

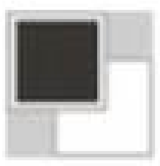

②そのまま塗りつぶした状態です


③選択範囲を「4px」拡大しました


④着色範囲が広がり隙間が減少

他の部分をレイヤー分けする

01 髪の毛と同じ要領で、服にもベース色を着色していきます。まずはパーカーの濃い色の部分に着色します。



①描画色を「R/G/B:63/58/53」に設定

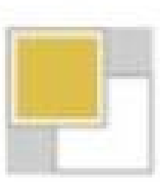


②髪の毛の背面に新規レイヤーを作成し、レイヤー名を「パーカー」としました

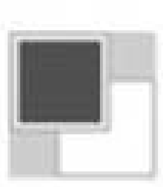


③髪の毛と同じく「アクション」を使って塗りつぶし、塗りもれや塗り過ぎの部分を手作業で修正しました

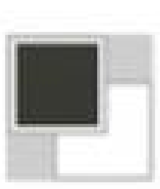
02 パーカーの黄色い部分、ワンピース、ニーソックスのベース色も続けて着色します。



①黄色い部分は描画色を「R/G/B:238/206/95」に設定



②ワンピースは描画色を「R/G/B:87/86/78」に設定



③ニーソックスは描画色を「R/G/B:64/63/53」に設定

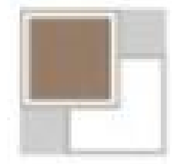


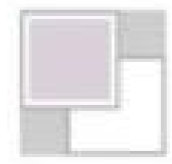
④「パーカー」レイヤーの下にそれぞれの新規レイヤーを作成し、ベース色で着色しました



⑤服の各パーツに着色しました。なお、塗りもれや塗り過ぎ部分を修正する際、「ブラシ」や「消しゴム」ツールのサイズは塗りやすいように適宜調節しています

03 ぬいぐるみのクマなどの小物を塗ります。まずクマを塗り、続いてカチューシャとシャツに着色。その後、クマの色を「スポイト」ツールで拾い、バッグと靴に着色します。


①クマは描画色を「R/G/B：166/137/107」に設定


②シャツとカチューシャは描画色を「R/G/B：226/219/225」に設定



③「ニーソックス」レイヤーの下に小物とシャツ・カチューシャの新規レイヤーを作成し、着色しました。隣り合ったり近くにある色違いのパーツは、後の作業で干渉しないように別レイヤーに着色します


④「スポイト」ツールを選択

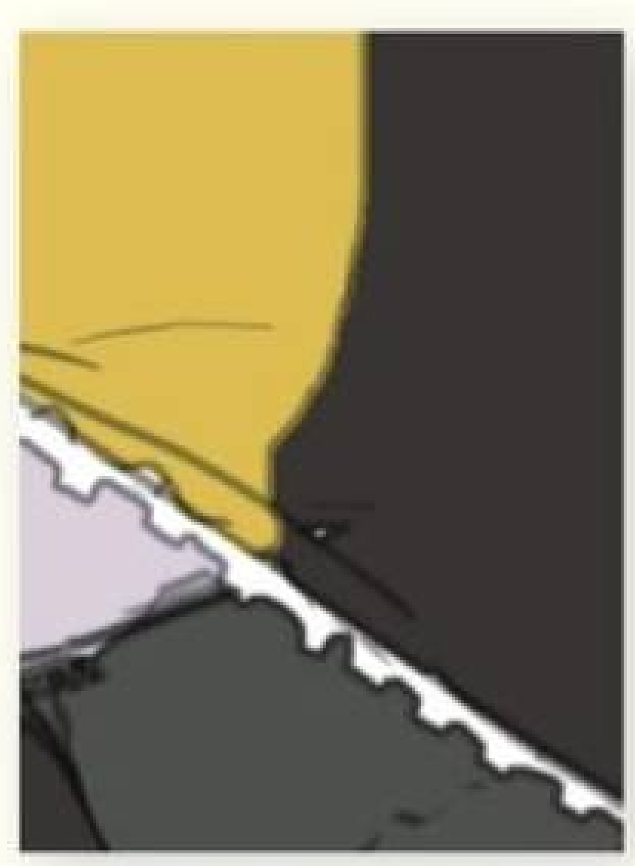

⑤クマの色を「スポイト」ツールで拾い、クマと同じレイヤー上でバッグと靴に着色しました



TECHNIQUE

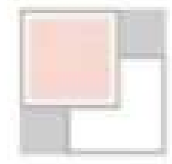
明るい色のパーツを下のレイヤーに配置

隣り合うパーツのレイヤーは、原則として明るい色を下に置くようにします。筆者の場合、パーツの選択範囲を線画の真ん中まで広げてから塗っているため、「不透明度」を設定したブラシで描いた線画に色が若干透け、なじんだ状態になっています。そのため、明るい色が前面にくると、とくに隣り合うパーツが暗い場合に顕著に線画が浮いて見えます。これを防ぎ、線画をきれいに見せるための処置です。

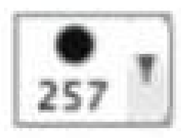

①パーカーの黄色い部分のレイヤーを茶色い部分の上に置いた例


②パーカーの黄色い部分のレイヤーを茶色い部分の下に置いた例

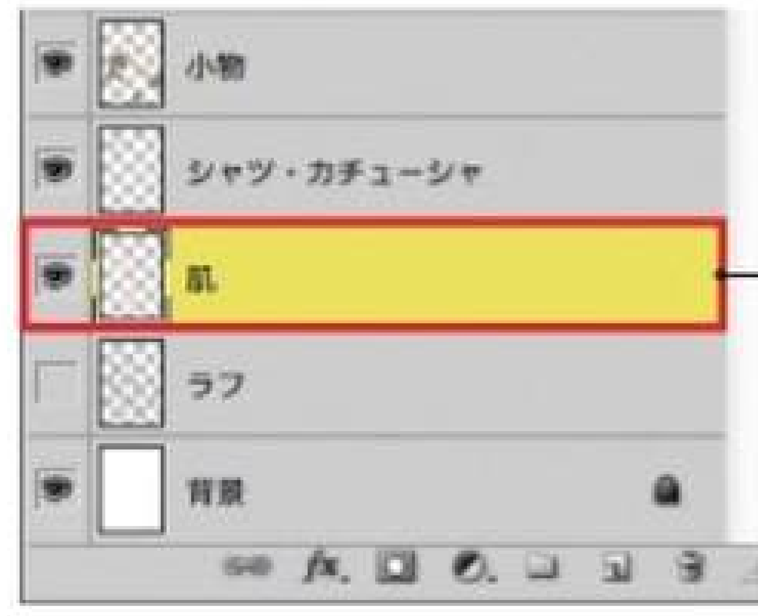
04 肌を塗ります。周囲のパーツが既に着色済みのため、最下層に新規レイヤーを用意し、選択範囲をつくらずにブラシで塗りつぶしていきます。


①肌は描画色を「R/G/B：253/229/220」に設定


②「ブラシ」ツールで描画



③「直径：257px」に設定

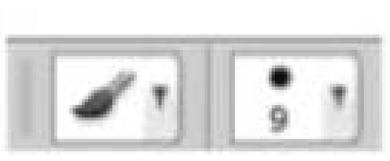


④「シャツ・カチューシャ」レイヤーの下に新規レイヤー「肌」を作成しました


⑤ブラシで肌を塗りつぶしました


⑥肌レイヤーだけを表示させた状態です

05 ここで、手前の足の太ももが太く見えるため、細く修正していきます。まずは太ももの内側に試し線を描きます。



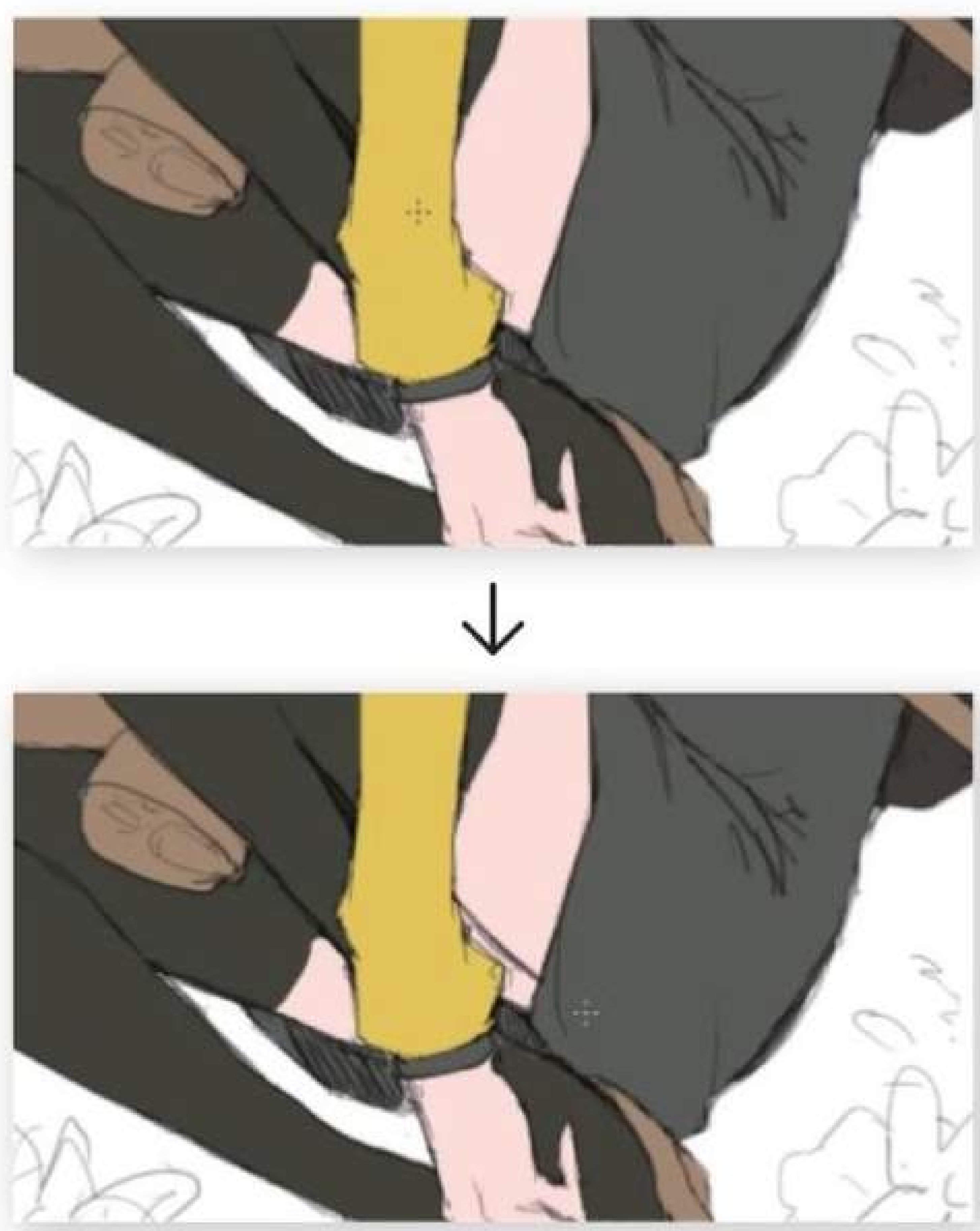
①「ブラシ」ツールを「直径：9px」に変更



②「ブラシ」ツールを「不透明度：40%」に変更

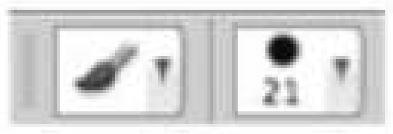


③線画を描いた「ラフのコピー」レイヤーを選択

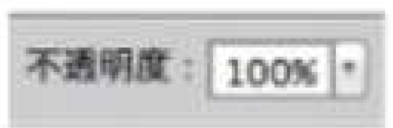

④太ももの内側に試し線を描きました

06

修正した太ももの内側の線を残し、修正前の古い線を消去します。そして残した線の外側をワンピースの色で塗りつぶします。



①「ブラシ」ツールを「直径：21px」に変更



②「ブラシ」ツールを「不透明度：100%」に変更

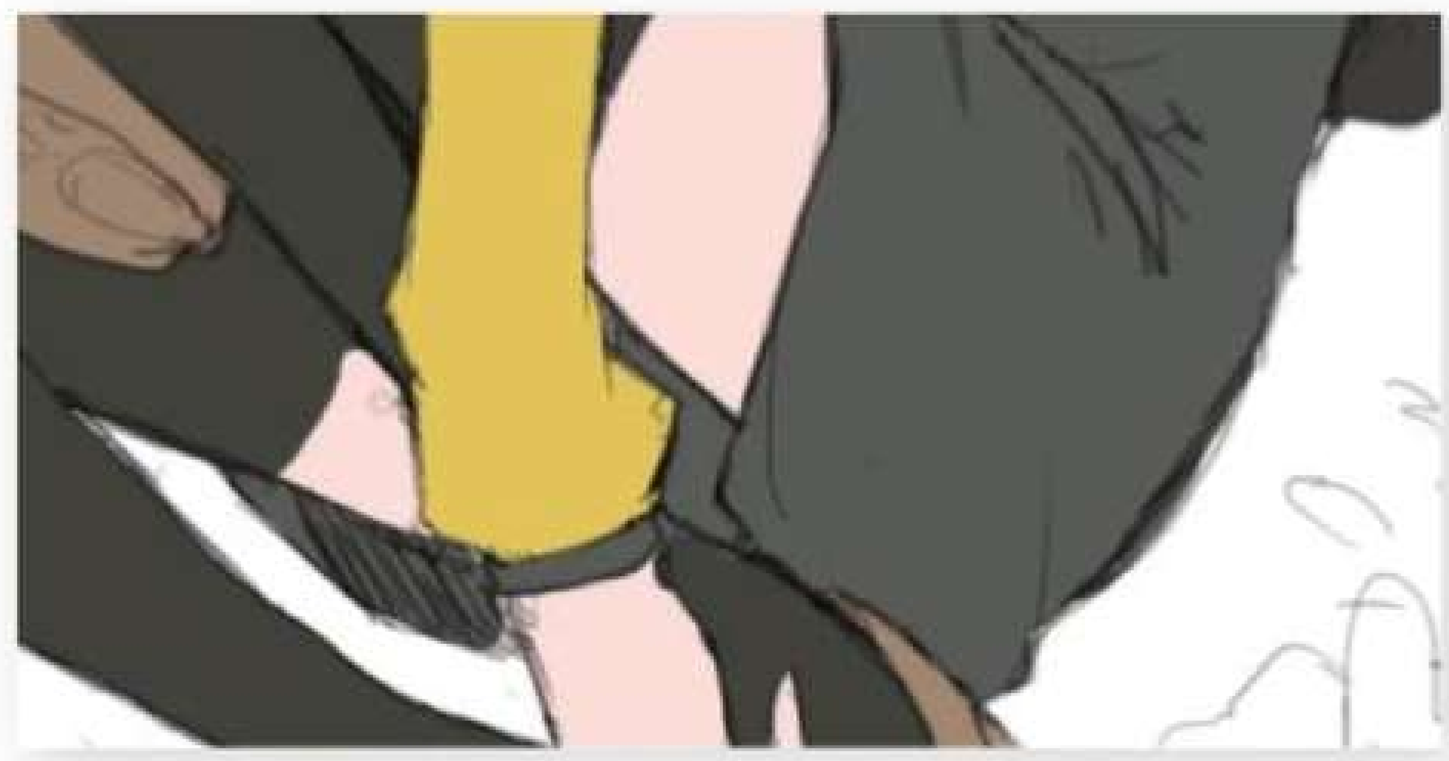


③ワンピースをベース色で塗りつぶした「ワンピース」レイヤーを選択


④「スポイト」ツールでワンピースの色を描画色に設定



↓

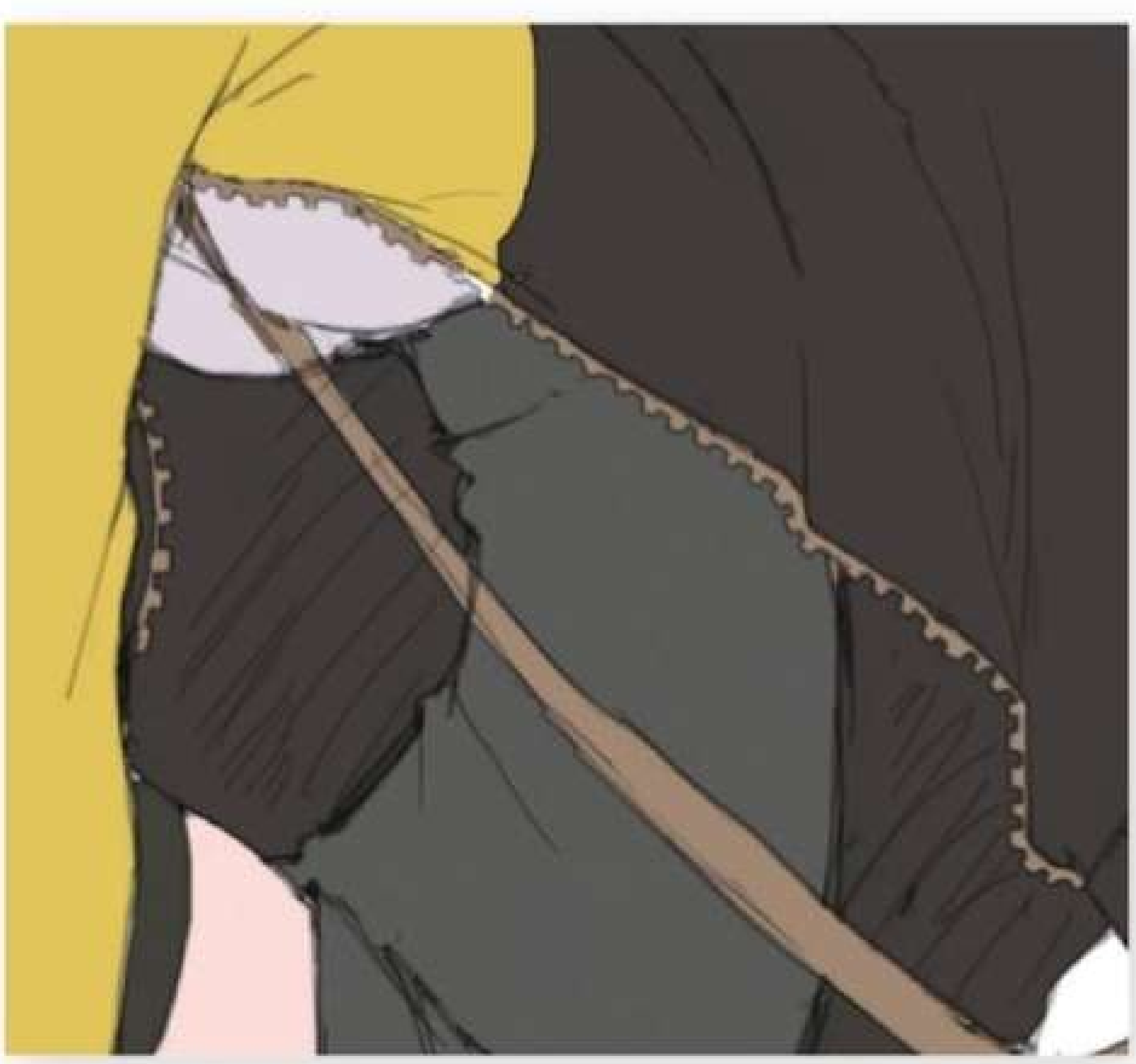


⑤修正前の線を消し、新たな太ももの外側をワンピースの色で塗り直しました

07

塗り残していたパーカーのファスナーを「ブラシ」ツールで塗りつぶします。これで各パーツのベース色の着彩とレイヤー分けが完了です。


①「スポイト」ツールを使い、クマのぬいぐるみやバッグと同じ色を描画色に設定



②小物と同じレイヤー上に、同色でファスナーを塗りました



ベース色に陰影を付ける

01 各パーツのベース色を塗ったそれぞれのレイヤー上で、個別に陰影を付けていきます。ここではまず髪の毛から着色するため、髪の毛のレイヤーを選び、「レイヤー」パネルの左上にある「ロック：透明ピクセルをロック」ボタンをオンにします。このあと他のパーツに陰影を付ける際も、同様にレイヤーの透明ピクセルをロックした状態で着色します。

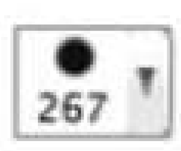


②「透明ピクセルをロック」ボタンをオンに設定。これによりレイヤーの不透明部分（ベース色を塗った部分）のみが編集可能になり、ベースの色面の輪郭からはみ出さずに陰影を塗り重ねることができます

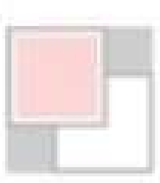
①髪の毛レイヤーを選択

02 「ブラシ」ツールの「直径」を太めに設定し、髪の毛の明るい色から塗っていきます。


①「ブラシ」ツールを選択



②「直径：267px」に設定

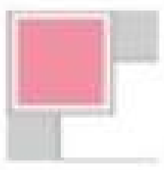

③描画色を「R/G/B：255/229/224」に設定



03 光源を右上に定め、その方向に向かって明るい色を置くようにしながら影になる部分と光の当たる部分を切り分けていきます。



04 影の中に、さらに暗い色を塗ります。影は少し紫がかった色にしました。こうして、まず明るい色、暗い色、中間の色の3段階に大まかに分けて塗っておきます。

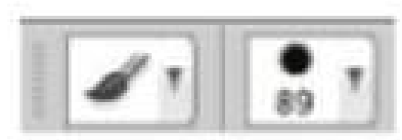

描画色を「R/G/B：246/169/178」に設定



05 3段階の各色を「スポイト」ツールで拾い、カラーピッカーで色を微調整しながら影を塗り進めていきます。



「カラーピッカー（描画色）」で色のニュアンスを調節


「ブラシ」ツールの「直径」は適宜調節

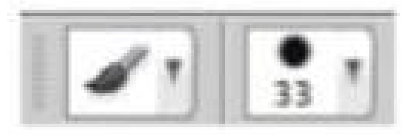


06 続いてパーカーの黄色い部分に陰影を付けるため、ベース色を塗った「パーカー（黄）」レイヤーを選び、髪の毛と同じく「ロック：透明ピクセルをロック」に設定します。また、ここでは「イメージ」メニュー→「色調補正」→「色相・彩度」を「色相：－6」で適用し、赤みがかったベース色に変更しました。

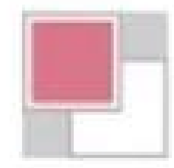


07

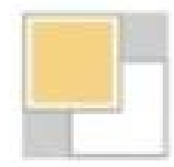
髪の毛と同様に3段階でパーカーの黄色い部分に陰影を付けます。影の色味は統一したほうがきれいなので、紫がかった色にしました。また「ブラシ」ツールをサイズ、不透明度、流量が筆圧で制御される「エアブラシペン（不透明）」に変更しました。



「ブラシ」ツールを「ブラシプリセットピッカー」メニュー→「サイズの異なる円ブラシ」→「エアブラシペン（不透明）」に変更。「直径」は適宜調節



①濃い影は描画色「R/G/B：228/146/148」に設定



②明るい部分は描画色「R/G/B：255/224/158」に設定



髪の毛の影の色味に合わせて、紫がかったピンクで影の濃い部分を描きました

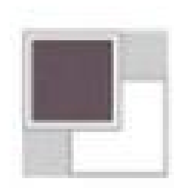
→



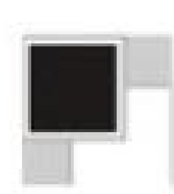
服の皺に沿い、光源を意識しながら最も光が当たる部分、皺の凸の部分に明るい色を置きました

08

髪の毛と同様に、周囲の色を拾いながらパーカーの黄色い部分の影を塗り進めます。続けてパーカーの黒い部分にも3段階の陰影を付けます。



①明るい部分は描画色「R/G/B：112/90/92」に設定



②濃い影は描画色「R/G/B：29/24/23」に設定



→



09

ワンピースとニーソックス、小物が緑色に寄っているので、それぞれのレイヤー上で紫寄りに調整をかけ、色彩に統一感をもたせます。



各レイヤーごとに「イメージ」メニュー→「色調補正」→「色相・彩度」で紫寄りに色調整します。ワンピースは「色相：−101」、ニーソックスは「色相：−58」、小物は「色相：−11」に設定しました



10

カチューシャとシャツにも紫寄りの陰影を3段階で入れます。着色前には、これまでと同じく各レイヤーの「ロック：透明ピクセルをロック」を設定しておきます。

①明るい部分は描画色「R/G/B：112/90/92」に設定

④濃い影は描画色「R/G/B：196/187/195」に設定



②ベース色の状態です

→



③明るい部分を塗りました

→



⑤濃い影を塗りました

11

ワンピースに陰影を付けます。まず濃い影を描き、次に大きくぼかしたハイライトを描画。最後にシャープなハイライトを重ねて引き締めます。

①濃い影は描画色「R/G/B:47/40/46」に設定

②「エアブラシペン（不透明）」ブラシで濃い影とシャープなハイライトを描画

④明るい部分は描画色「R/G/B:146/132/145」に設定

⑤「ブラシ」ツールを「ソフト円ブラシ 筆圧サイズ」に変更してぼかしがかった大きなハイライトを描画

⑥「ソフト円ブラシ 筆圧サイズ」を「不透明度:56%」に変更して半透明の大きなハイライトを描画



③濃い影を描画



⑦大きなハイライトを描画



⑧シャープなハイライトを追加

12

ニーソックスに陰影を付けます。淡白にならないよう、ここでも2種類のブラシを使い分け、ぼかしがかった影とシャープな影を塗り分けます。

①明るい部分は描画色「R/G/B:142/129/131」に設定

③濃い影は描画色「R/G/B:31/25/26」に設定



②ハイライトを描画

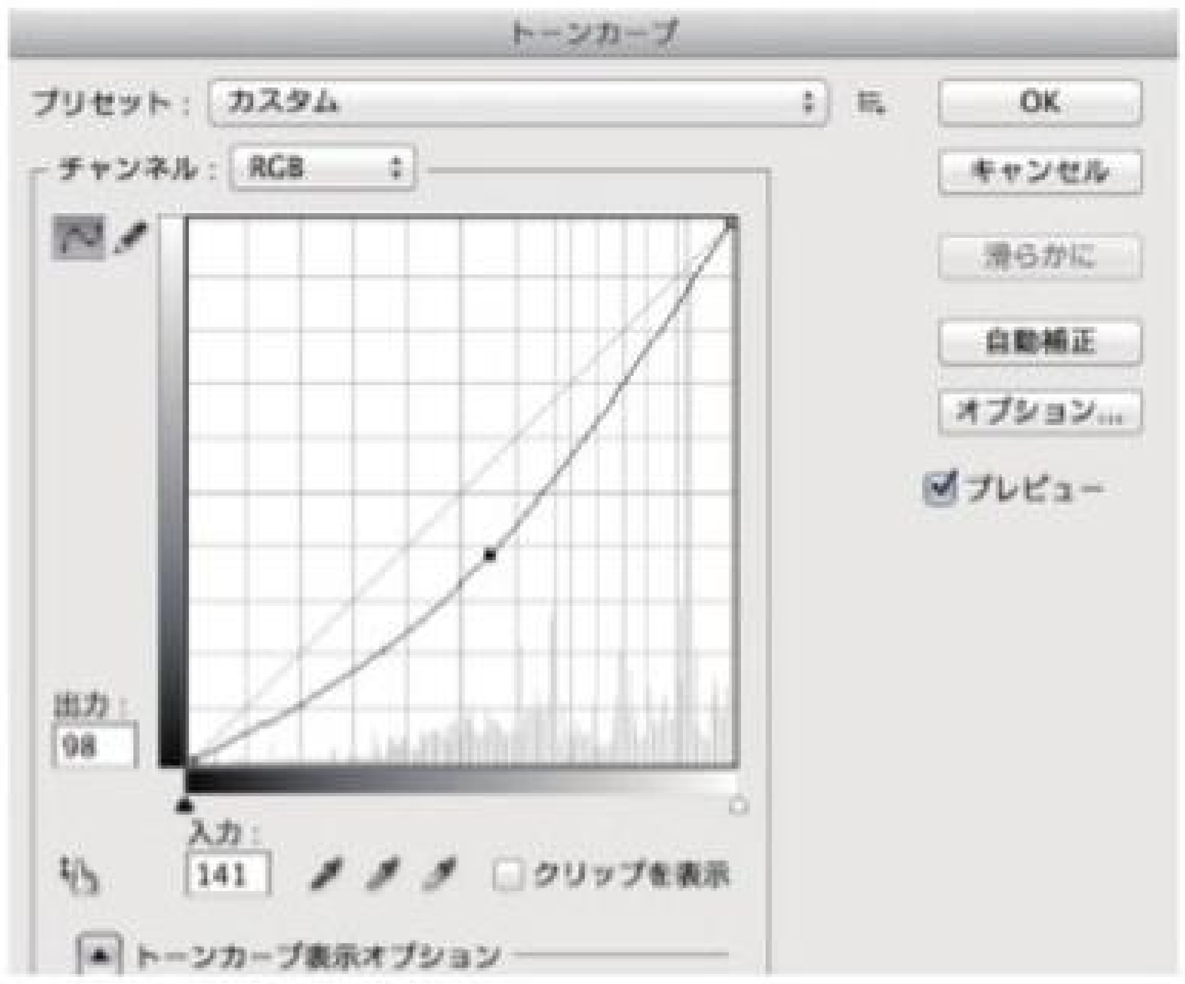


④ぼかした輪郭の影を描画



⑤明確な輪郭の影を描画

13 カチューシャとシャツの明るさが強く感じられたため、「イメージ」メニュー→「色調補正」→「トーンカーブ」で少し色濃く調整します。



「トーンカーブ」ダイアログでカーブの中央を下げ、お椀型に調整しました



↓



14 肌に陰影を付けます。肌には赤みを入れ、全体的に統一感の出る色を探りながら何色かを塗り重ねていきます。また、肌の着色中にシャツの色がまだ明るく感じられたため、紫寄りの少し濃い色で塗り重ねました。

①肌の濃い影は描画色「R/G/B：223/180/183」などに設定して描画

②シャツの色を描画色「R/G/B：224/214/224」で修正

③肌の明るい部分を描画色「R/G/B：255/246/242」で重ね塗り

④肌の濃い影を描画色「R/G/B：244/201/201」などで重ね塗り



↓



肌に濃い影を入れ、シャツに濃い目の色を重ね塗りしました（上）。次に肌の明るい部分をさらに明るく塗り重ね、濃い影部分にもニュアンスの違う影色を重ねました（下）

15 光の当たる向きや顔の凹凸を想像しながら顔の細かい影を入れ、同様に手足にも陰影を付けます。

顔の細かい影は描画色「R/G/B：238/184/184」に設定





16 ぬいぐるみのクマを塗ります。まず明るい色を置いてみたところ、元の色に違和感を感じたため、紫寄りの色を重ね塗りします。

①明るい部分は描画色「R/G/B：199/174/166」に設定

②「ハード円ブラシ 筆圧サイズ」ブラシで明るい部分を塗りました

④濃い影は描画色「R/G/B：188/130/133」に設定

⑤「エアブラシペン（不透明度）」ブラシで紫寄りの濃い影を塗りました



③明るい部分を着色



⑥濃い影を紫寄りの色で塗り替えました

全体を整えて彩色が完成

01 パーカーの黄色い部分の影を微調整し、肌のレイヤー上で目を塗ります。そしてパーツの着色が一段落したところで、背景に色を置きます。背景はカラフルにする予定ですが、ひとまず下地の赤を置いて、着色範囲と全体のイメージを固めます。



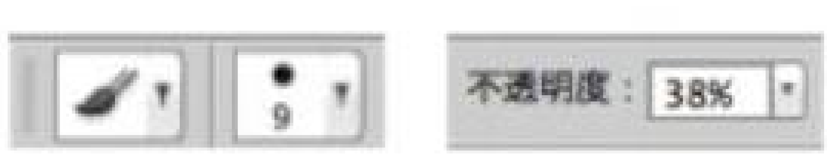
①ぬいぐるみの周囲を中心にパーカーの黄色い部分の塗りを微調整しました

②ブルーの瞳と白目に着色しました

③塗りの最下層に新規レイヤー「背景」を作成して赤で着色しました



02 全体を見ると、足が長いので膝の位置を調整します。まず膝の内側に試し線を引き、元の線を消去します。



①「ブラシ」ツールを「ハード円ブラシ」、「直径：9〜13px」、「不透明度：38%」に設定



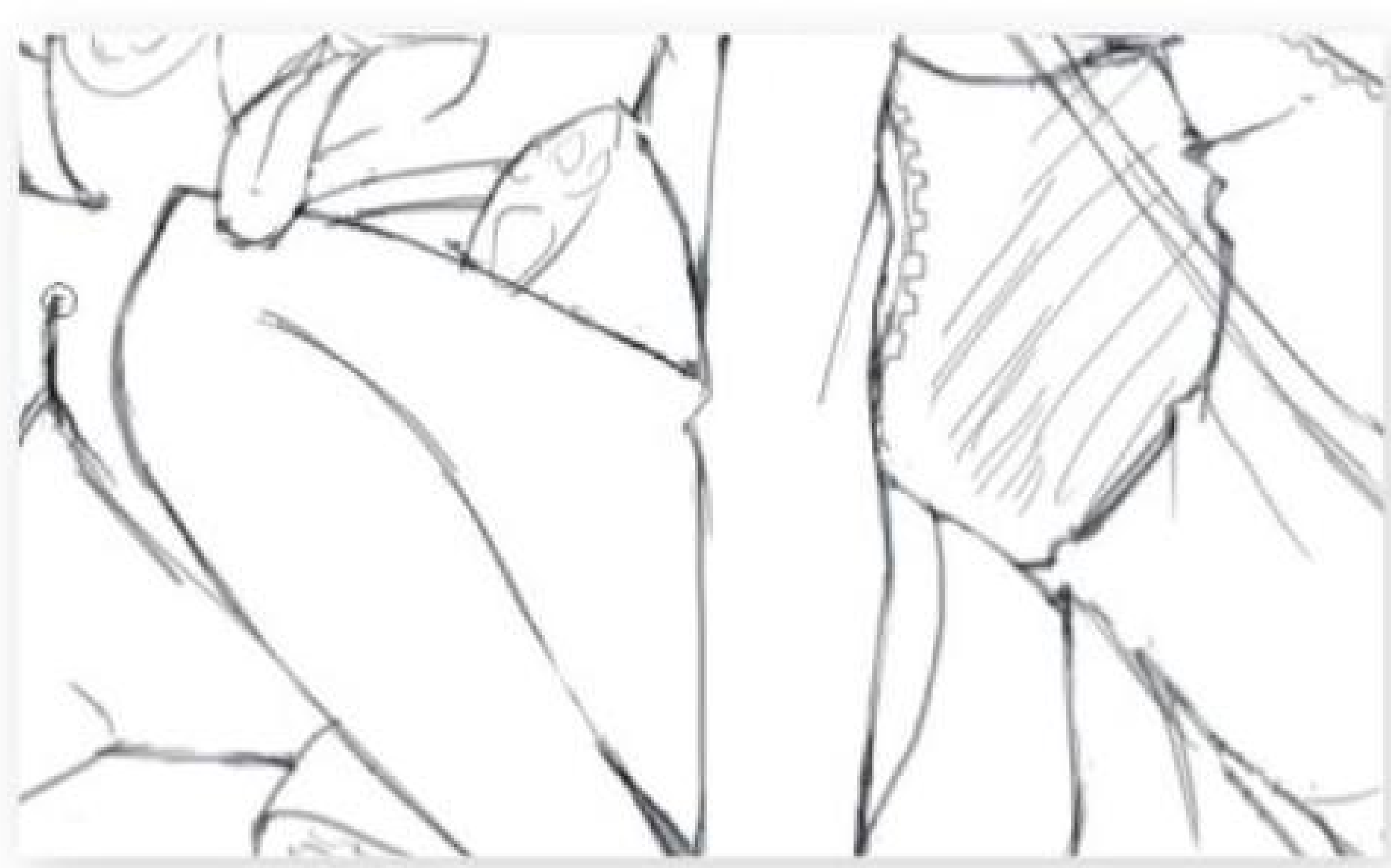
③線画を描いた「ラフのコピー」レイヤーを選び、膝の周囲の塗りのレイヤーを非表示にしました



④「消しゴム」ツールを選択



②膝の内側に試し線を引きました



⑤周囲の塗りを非表示にして外側の線を消しました

03

修正した膝部分に隣接するぬいぐるみの線を補ったら、奥側の足も、描きやすいように画面を回転させながら同様に試し線を引いてからラインを修正します。



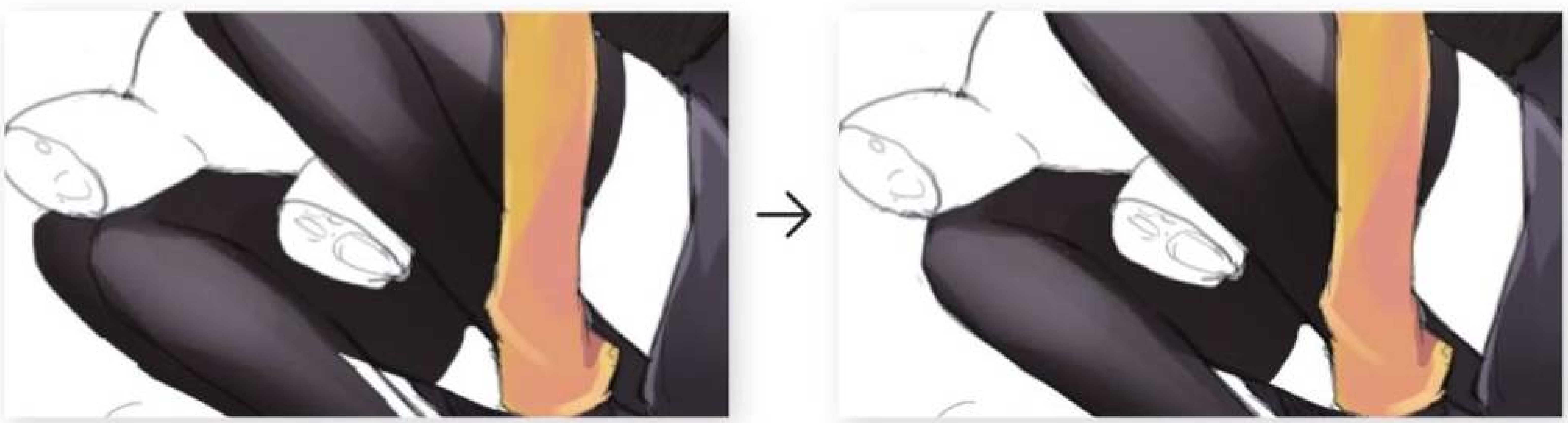
「回転ビュー」ツールで画面表示を調整しながら足のラインを修正しました

04

ニーソックスのレイヤーを表示し、「ロック：透明ピクセルをロック」を一旦解除します。そしてはみ出した塗りを消し、塗りの不足部分は周囲の色を拾って埋めておきます。

「消しゴム」ツールで足のライン修正によってはみ出した塗りを消去

「スポイト」ツールで周囲の色を拾い、塗りの不足部分に着色



05

ぬいぐるみのクマの塗りも同様に、足の修正とともにできた隙間を埋めるように調整し、修正が完了です。非表示にしていた塗りの各レイヤーを再度表示させておきます。



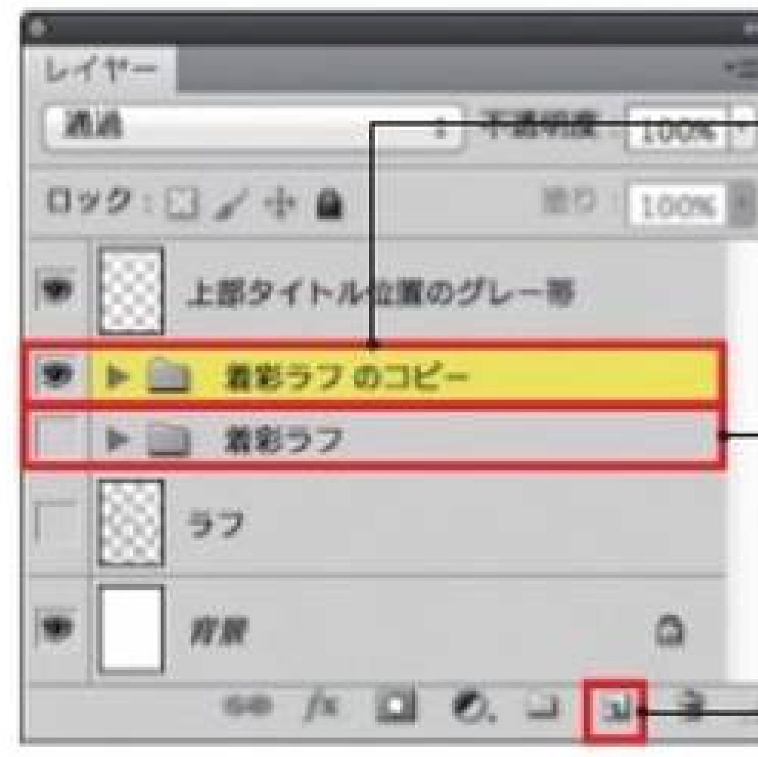
06 レイヤーの最上段に「瞳ハイライト・袖の模様」レイヤーをつくり、小物のディテール、瞳のハイライトなどを描いて彩色が完成です。

「ブラシ」ツールでディテールを描画



カチューシャを消去

01 この段階で、編集部に確認を取ります。そこで出た「背景が寂しい」、「全体的に黒が強い」などの指摘をふまえながら、全体的にアレンジしていきます。はじめに下準備としてレイヤーを整理しておきます。



④グループが複製されました

③グループ「着彩ラフ」を「新規レイヤーを作成」ボタンにドラッグして複製しました



②グループ名を「着彩ラフ」としました。続いて線画と塗りのレイヤーをすべてグループ内にドラッグして収めました

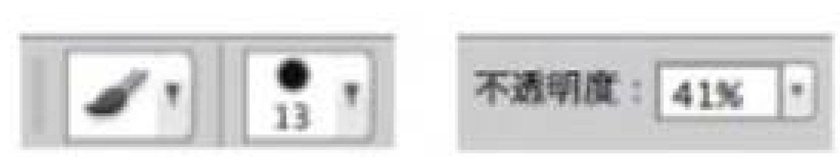
①「新規グループを作成」を実行



⑤グループ名を「ラフ修正中」としました。これ以降はこのグループ内のレイヤー上で修正していきます

⑥複製元のグループ「着彩ラフ」を非表示にしました。修正前の予備データとして残しておきます

02 リクエストはないものの、絵としての間口を狭めていると思い、カチューシャを外すことにしました。



「ブラシ」ツールを「ハード円ブラシ」、「直径：13px」、「不透明度：41%」に設定



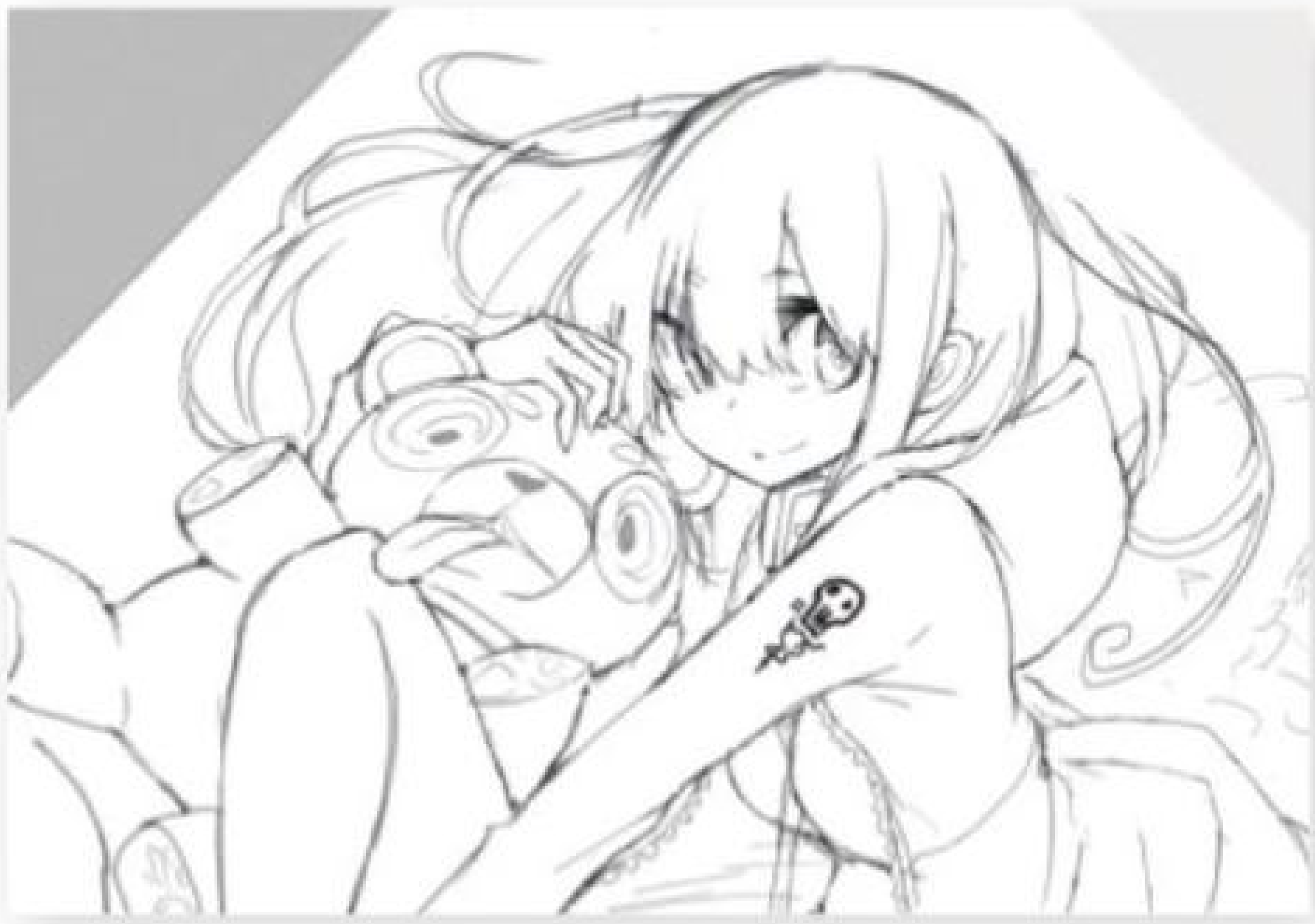
元の状態です。このあと線画のレイヤーのみの表示にします



カチューシャ部分の線画を消して描き直しました

03 違和感が出てきたため、描きやすい角度に画面を回転させて頭部と髪の毛全体を整えていきます。

「回転ビュー」ツールで画面表示を調整



→



04 左右の目の距離が気になり、右目を内側に移動。調整が済んだら、髪の毛とカチューシャの各レイヤーを再度表示してレイヤーの「透明ピクセルをロック」を一旦解除し、はみ出した塗りを消して隙間を穴埋めします。同時に、右目の移動でずれた塗りも肌レイヤー上で修正します。

①「なげなわ」ツールで右目部分に選択範囲を作成

②「移動」ツールで位置と角度を微調整



③右目の位置を少し内側に寄せました



④線画の修正を終え、髪の毛の塗りを表示した状態です



⑤髪の毛、カチューシャ、右目を移動したことによってずれた右目の塗りをそれぞれ修正しました

キャラクター全体を拡大

01 キャラクターをもう少し大きくしたいのですが、拡大すると絵がはみ出すため、パーカーと鞄に部分的に選択範囲をつくって内側に寄せます。



①パーカーと鞄の線画を移動

②パーカーの塗りを移動

③鞄の塗りを移動



「なげなわ」ツールで修正したい部分に選択範囲を作成



「移動」ツールで左に移動



選択範囲を作成

→



線画を左に移動



パーカーの塗りを移動

→

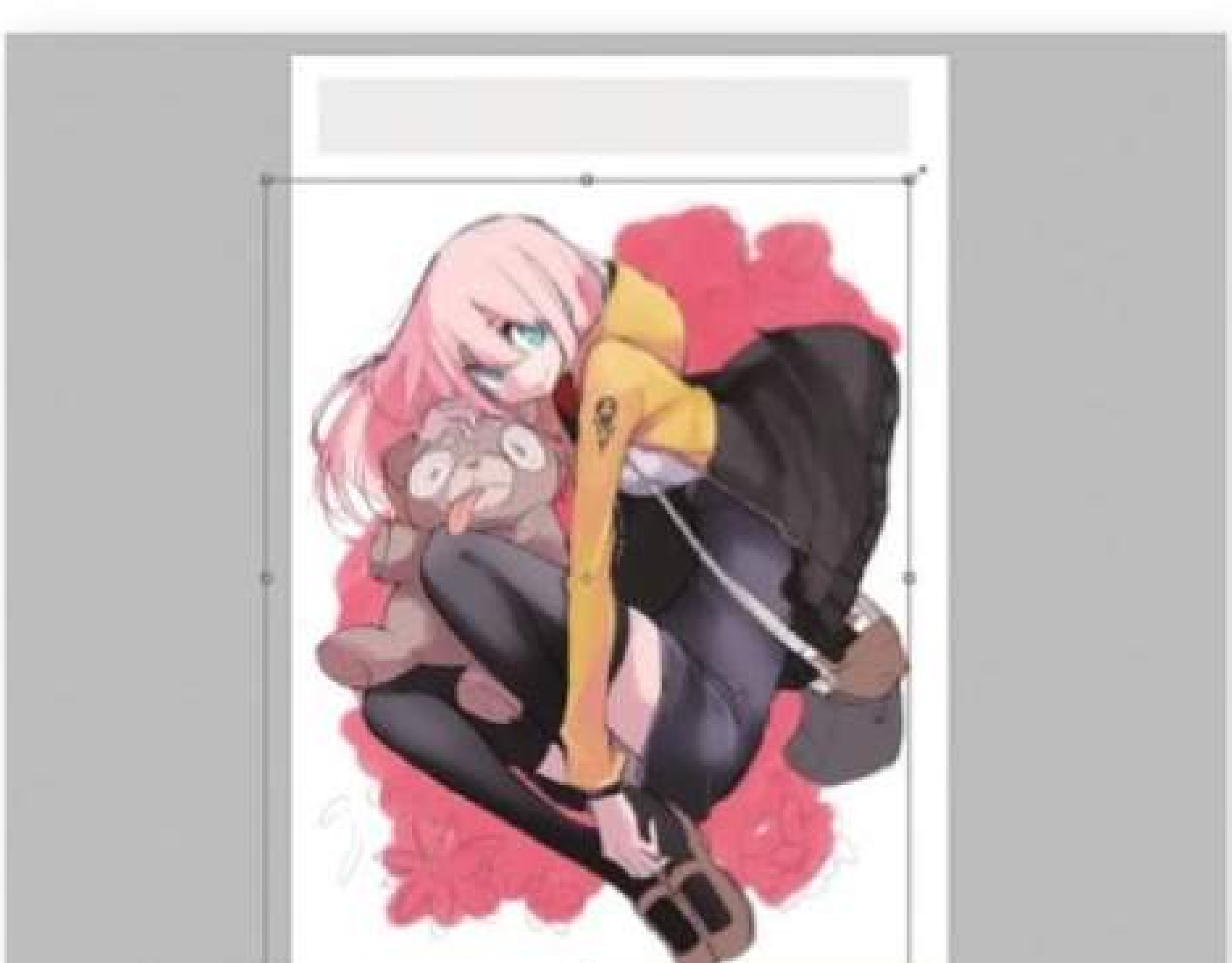


鞄の塗りを移動

02 作業中のレイヤーグループ「ラフ修正中」を選び、「編集」メニュー→「自由変形」で拡大します。



グループを選択して変形すると、グループ内の全レイヤーに適用されます



→



パーカーと腕の修正

01 再度全体を確認し、調整をかけていきます。ここではパーカーの黒い部分と黄色い部分の色味を赤寄りに調整。続いて髪の毛の線画の乱れを少し整え、小物のレイヤー上で靴を赤で塗り替えます。



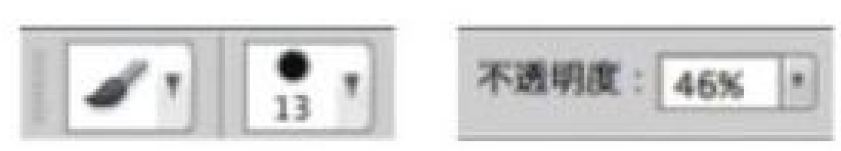


②髪の毛の線画を調整

①「イメージ」メニュー→「色調補正」→「色相・彩度」をパーカーの黒い部分に「色相：−78」で、黄色い部分に「色相：−13」で適用

③靴を赤で着色

02 手前にある左腕の遠近感がおかしいため、修正することにします。左腕を足の間に挟むほうが奥行きも出そうなので、変更していきます。



「ブラシ」ツールを「ハード円ブラシ」、「直径：13px」、「不透明度：46%」に設定



線画を念のため複製し、その一方と塗りを非表示にして足を描画

→



「消しゴム」ツールで手前にある古い左腕の線を消去しました

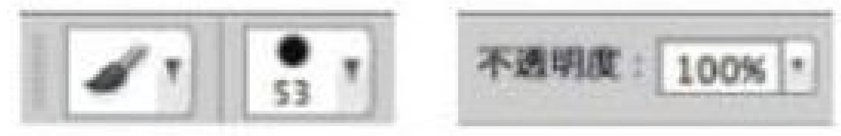
→



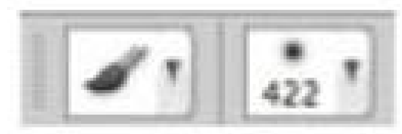
塗りのレイヤーを再表示させ、このあと修正していきます

03

塗りのレイヤーも左腕が隠れるように修正します。まずはパーカーの黄色い部分のレイヤー上で「ロック：透明ピクセルをロック」を一旦解除し、足にかかる腕を消去します。続いてニーソックスや肌のレイヤーも同様にロックを解除し、周囲の色を拾いながら欠けた部分に着色します。



「ブラシ」ツールを「ハード円ブラシ」、「直径：53px」、「不透明度：100%」に設定してニーソックスや肌に着色



「ブラシ」ツールを「ソフト円ブラシ 筆圧サイズ」、「直径：422px」に設定してニーソックスのハイライトを塗りました



足にかかる腕部分を「消しゴム」ツールで消去

→



周囲の色を「スポイト」ツールで拾い、ニーソックスに着色

→



ニーソックスのハイライトをソフトな輪郭で着色

04

パーカーの色に悩み、試しに塗り替えてみます。作業レイヤーを「ロック：透明ピクセルをロック」に設定することで、パーツの輪郭からはみ出さずに着色できます。



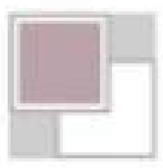
パーカーの各レイヤー上で色を塗り替えます。塗りの足し引きを行う際は、作業に応じて「ロック：透明ピクセルをロック」のオン／オフを切り替えます

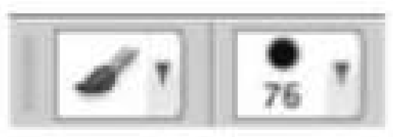




ディテールの調整

01 パーカーの色は、ひとまずグレーにしてラインを入れ、よい案が思い付くまで置いておくことにします。続けてバッグにも模様を入れます。

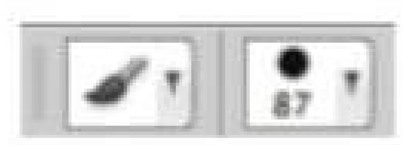

パーカーのベース色を描画色「RGB：197/178/178」に設定。影色は近似した濃色に設定



「ブラシ」ツールを「エアブラシペン（不透明）」に設定。「直径」はベースの塗りを「339px」、影を「76px」に設定



02 小物のレイヤーを選び、赤い靴に影を入れます。続いて背景のレイヤーを選び、何色か色を置いてカラフルにしていきます。



①「ブラシ」ツールを「エアブラシペン（不透明）」、「直径：87px」に設定して靴と背景に着色


②小物のレイヤーを「ロック：透明ピクセルをロック」に設定して靴の影を描画



③背景のレイヤーを選び、「ロック：透明ピクセルをロック」の解除を確認


④背景をカラフルにしました

03

全体を見て、黒のパーツが多すぎると考え、ニーソックスを脱がせることにします。苦渋の決断です。線画に続いて塗りを修正する手順は、これまでと同様です。



①ニーソックスの線画を消去。続いて塗りを修正します



②一旦ソックスを残すビジュアルを試すも、取りやめに



③素足にして、肌の塗りを修正しました

04

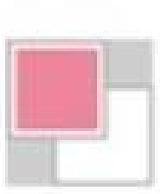
髪の毛のレイヤーを選び、紫寄りの描画色に設定して、ボケ足のある大きなブラシで影の部分を軽く撫でるように薄く塗り重ねます。同様に、肌のレイヤー上でも膝や足先など影の濃い部分に塗り重ねておきます。



①「ブラシ」ツールを「ソフト円ブラシ　筆圧サイズ」、「直径：1714px」に設定



②「ブラシ」ツールを「モード：乗算」、「不透明度：38%」に設定



③描画色を「R/G/B：243/164/169」に設定



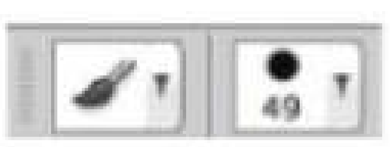


05 濃くなった髪の毛の影色と元の肌の色が合わないため、肌のレイヤー上で「イメージ」メニュー→「色調補正」→「カラーバランス」を適用します。髪の毛になじむシアン、マゼンタ寄りの色味に微調整します。

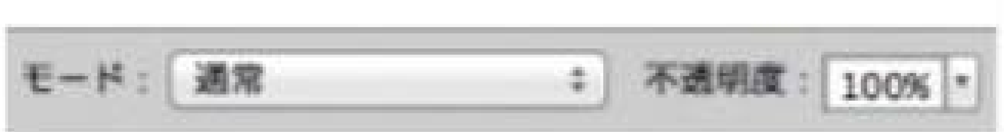




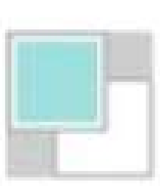
06 肌レイヤー上にブルーでベタ塗りしてある状態の瞳を、ベースの色と濃い影色とに塗り分けます。



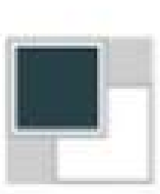
「ブラシ」ツールを「エアブラシペン（不透明）」に設定。ベース色は「直径：49px」、濃い影は「19px」に設定



「ブラシ」ツールを「モード：通常」、「不透明度：100%」に戻しました



ベース色は描画色を「R/G/B：169/232/239」に設定



濃い影は描画色を「R/G/B：27/68/73」に設定



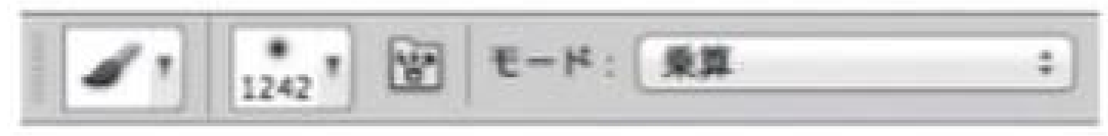
↓



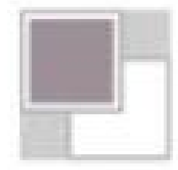
上は塗る前、下は塗り終えた状態です。ベース色を元よりも少し明るくし、瞳孔と上部の影を濃い色で塗りました

07

ワンピースのレイヤーを選び、大きくボケ足を設定したブラシを使って赤みがかったグレーの陰影を加え、影色を濃くします。



「ブラシ」ツールを「ソフト円ブラシ 筆圧サイズ」、「直径：1242px」、「モード：乗算」に設定



描画色を「R/G/B：169/156/158」に設定



→

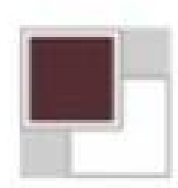


08

小物のレイヤーを選んで「ロック：透明ピクセルをロック」に設定し、ぬいぐるみのクマの影部分を濃いめの茶色で塗り重ねます。



「ブラシ」ツールを「エアブラシペン（不透明）」、「直径：162px」、「モード：通常」に設定



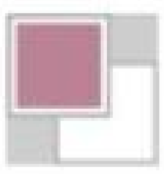
描画色を「R/G/B：98/53/54」に設定



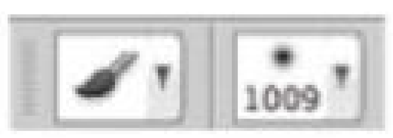
→



09 ぼかしのかかった半透明の大きなブラシを使い、明るい部分を中心に薄い紫を乗せます。さらに、ぼかしのない元のブラシでも同色で塗り重ね、引き締めます。また、ここではクマの舌をピンクで着色しました。



「R/G/B:200/151/158」の薄紫に設定



「ブラシ」ツールをぼかしがかった「ソフト円ブラシ　筆圧サイズ」、「直径:1009px」に設定

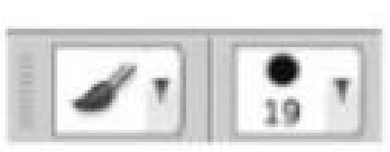


「ブラシ」ツールを「モード:オーバーレイ」、「不透明度:45%」に設定

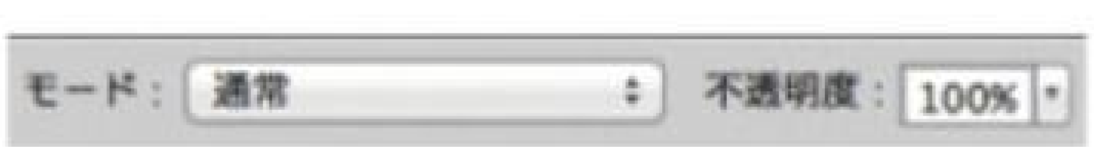


ぼかしがかった半透明の「ソフト円ブラシ　筆圧サイズ」で薄紫を大きく乗せました。その後、ぼかしのない「エアブラシペン(不透明)」でも薄紫の塗りを重ねています

10 肌のレイヤー上で、白目部分に薄いグレーの影を付けます。続いて、最上段のレイヤー上で(57ページで作成した「瞳ハイライト・袖の模様」レイヤー)、前髪を描きます。



①「ブラシ」ツールを「エアブラシペン(不透明)」、「直径:19px」に設定



②「ブラシ」ツールを「モード:通常」、「不透明度:100%」に設定



③元の状態です



④瞳は肌の塗りと同じレイヤーで着色しているので、肌レイヤーを選んで白目部分にグレーの影を付けました



⑤線画よりも上にある最上段のレイヤーを選び、「スポイト」ツールで周囲の色を拾って前髪を描きました

11

引き続き髪の毛を調整中、輪郭の形が再び気になってきたため、これまでと同じ手順で線画と塗りをそれぞれ修正します。修正した輪郭に合わせて、口の位置も調整します。



①「回転ビュー」ツールで描きやすい角度に画面を回転させました



②顎を少し下げるように、輪郭の外側に線を描きました



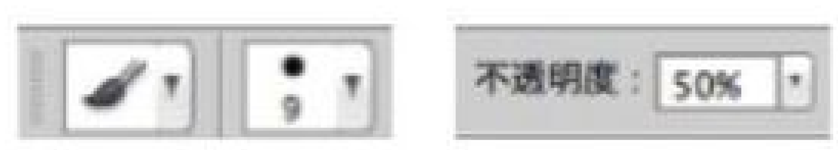
③元の線を消し、「なげなわ」ツールで口部分に選択範囲を作成して「移動」ツールで右下に移動しました



④塗りを修正しました。「ソフト円ブラシ 筆圧サイズ」を使い、顔全体の影のエッジをぼかしました

12

髪の毛の線画が乱れてどうなっているのかわかりづらいため、整えます。チューブ状ではなく、薄い布状になるように意識して描きます。

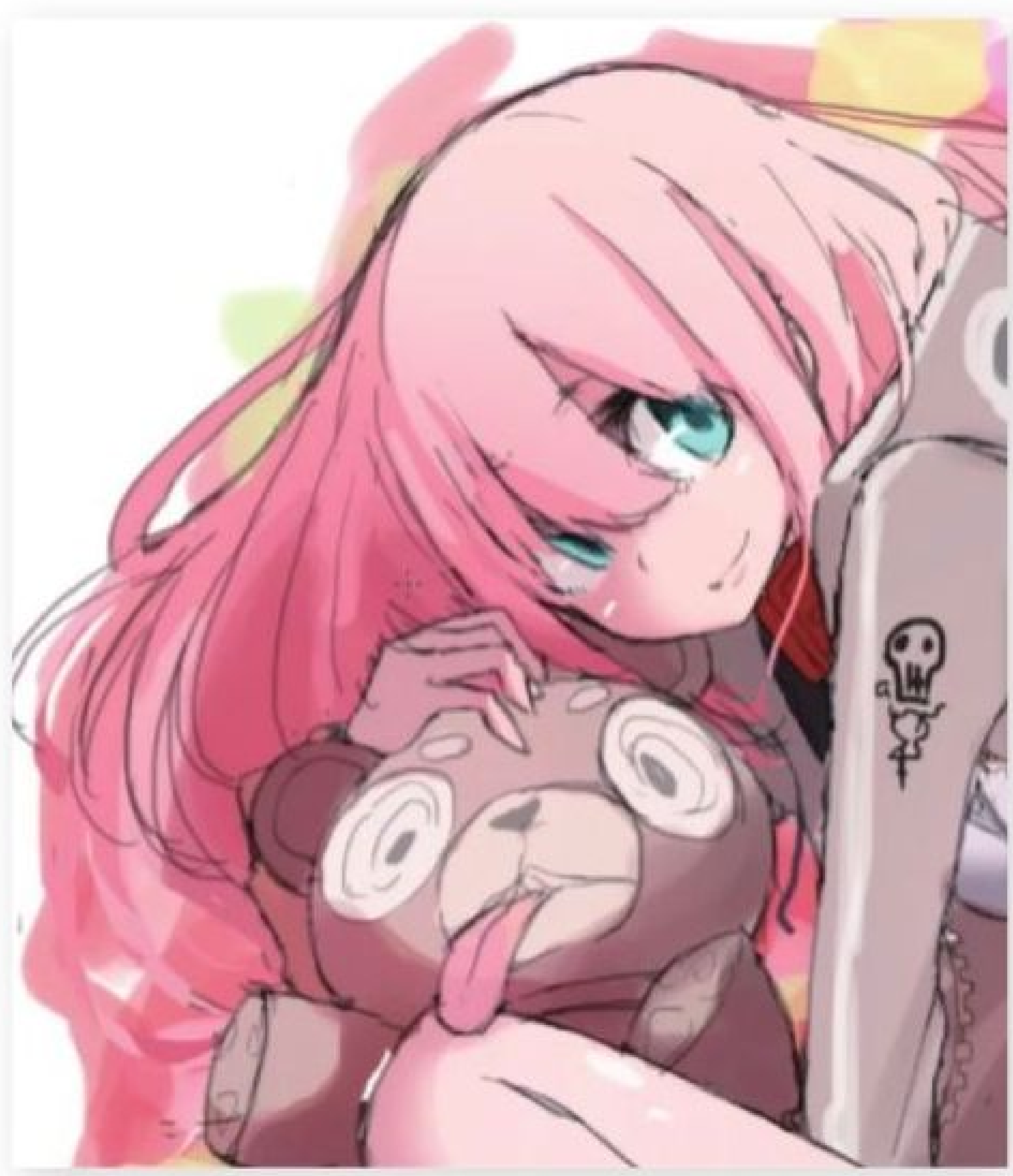


「ブラシ」ツールを「ハード円ブラシ」、「直径：9px」、「不透明度：50%」に設定



元の状態です。髪の毛の線画が曖昧になっています

→



「消しゴム」ツールで少しずつ線を消し、描き直しました

服や小物のデザインを詰める

01 パーカーの色を何パターンも試し塗りしながら迷った挙げ句、明るいクリーム色ベースに決めました。

迷った末にベースの色を描画色「R/G/B:251/246/235」に決定しました



悩んでいる最中です

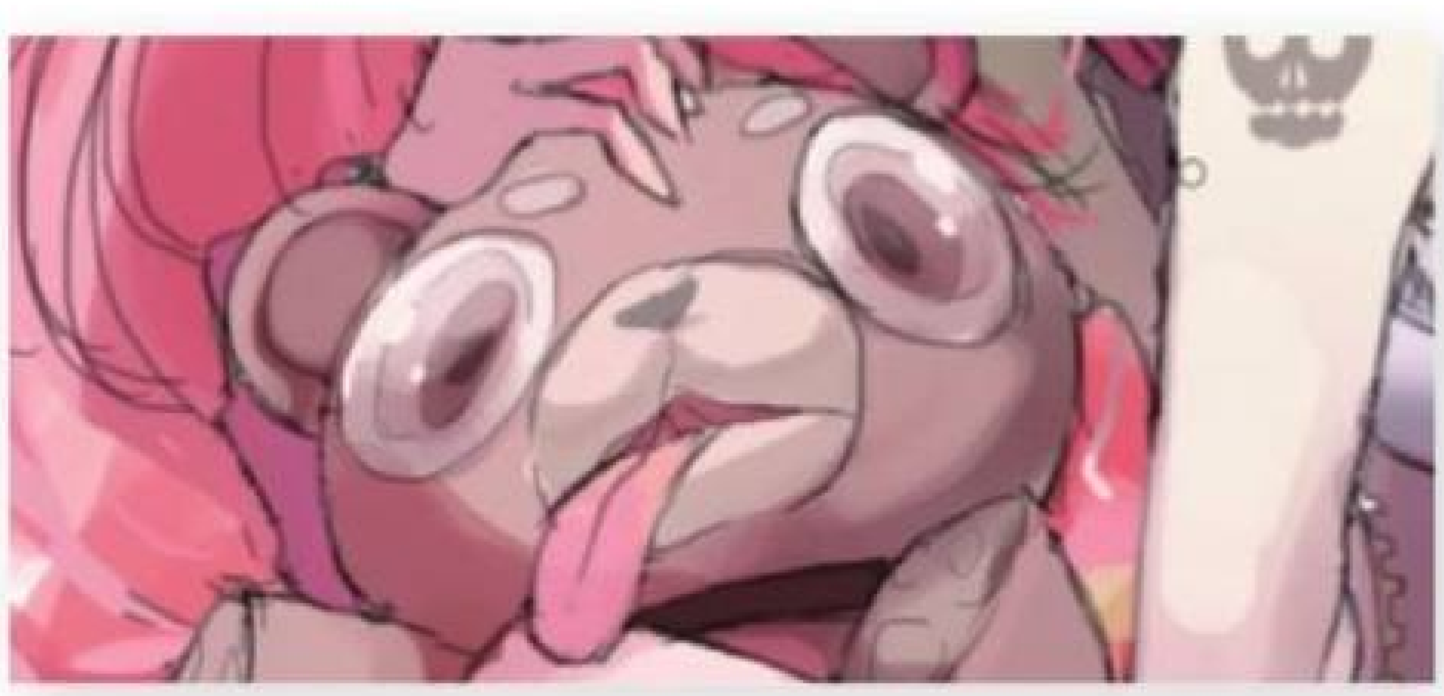


ひとまずこの色味で進めます

02 スカルの図柄をきちんと描き直します。小物、ワンピースなど周辺の彩色も、もう一段進めていきます。



①瞳の光などを描いた最上段のレイヤー上でスカルを描画



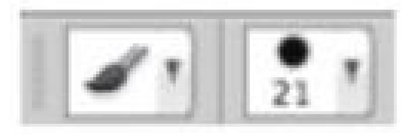
②クマの目の部分などのディテールを塗りました



③バッグの色を決め、紐にも着色しました。また「ソフト円ブラシ　筆圧サイズ」ブラシを「モード：オーバーレイ」にし、「不透明度」を下げてワンピースに赤みを乗せるなど、パーカーの周囲の塗りも同時に進めました

仕上げの調整

01 頭に“天使の輪”を入れ、主線の上から一本ずつ髪の毛を描きます。主線を殺して線を被せることで、より柔らかく髪の毛らしくなります。



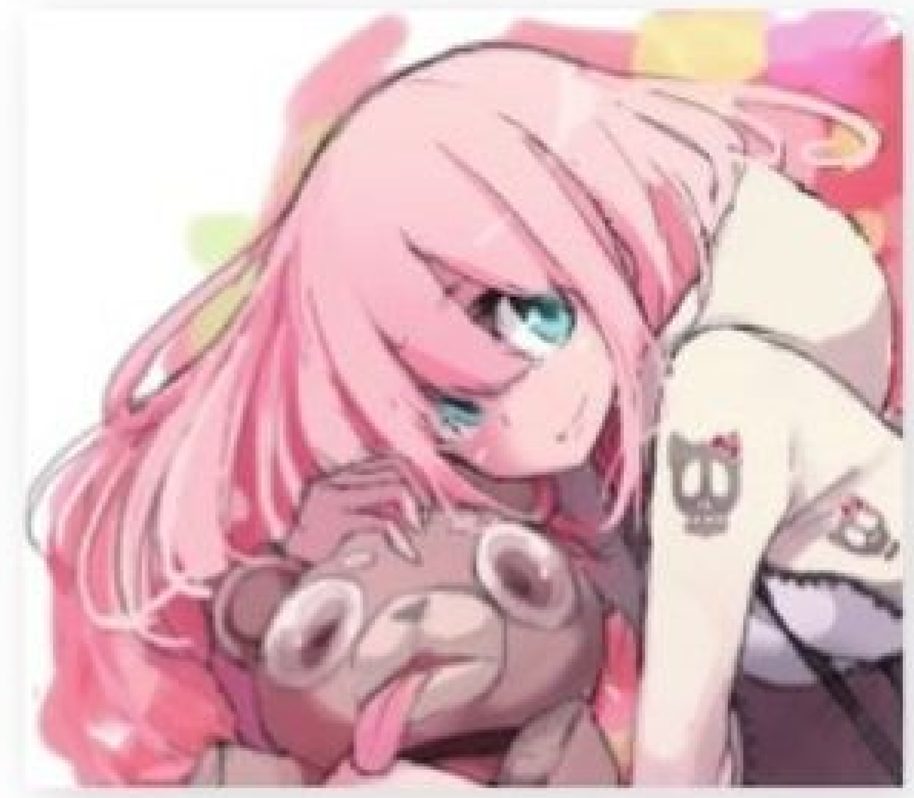
「ブラシ」ツールの「ハード円ブラシ」で髪の毛のラインを描き、サイズ、不透明度、流量が筆圧で制御される「エアブラシペン（不透明）」で重ね塗りして濃淡を付けました



「髪の毛」レイヤー上で白に近いピンクで“天使の輪”を描画

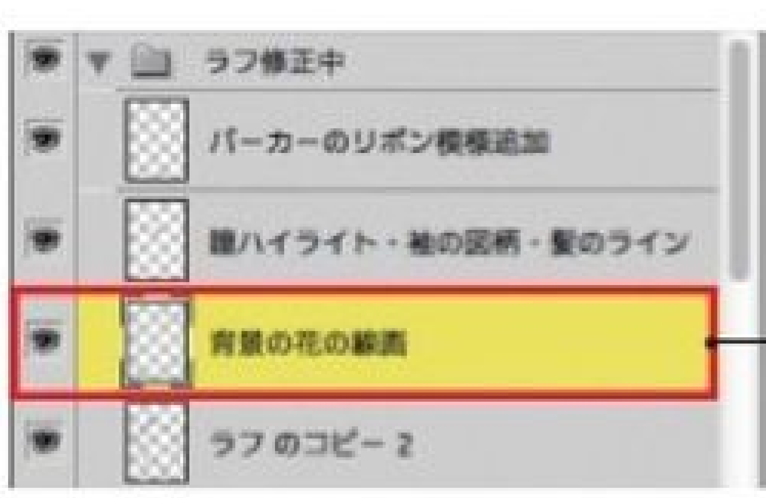


髪の毛の明るい部分を増やすように彩色

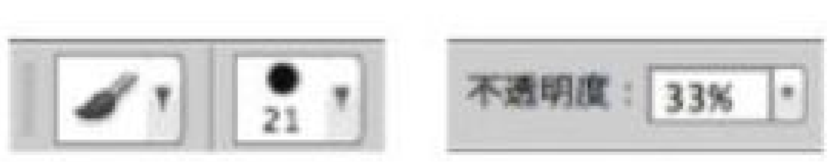


線画よりも上にある最上段のレイヤーに一本ずつ描画

02 全体的に詰めが甘い部分を整え、線画の上に新規レイヤーを作成して背景の花の線画を描画します。塗りを非表示にし、リアルさよりもチープな可愛さを目指して描きます。描けたら、背景に仮色を着色していた塗りのレイヤー上で彩色します。



①線画を描いた「ラフのコピー 2」レイヤーの上に新規レイヤー「背景の花の線画」を作成しました



②「ブラシ」ツールの「ハード円ブラシ」を使って背景を整えました。線画は「不透明度」を「33%」に、塗りは「100%」に設定



③服の模様の追加や胸の形の修正、靴のディテールなど全体の詰めを行い、背景を作成。背景は多くの色を使い、女子高生が手紙に描く花のイメージで彩色しました

03 胸の谷間を描くしかないという使命感に襲われます。これまでと同様にまず線画、次に塗りを修正し、ハイライトに白を置いて艶っぽくします。

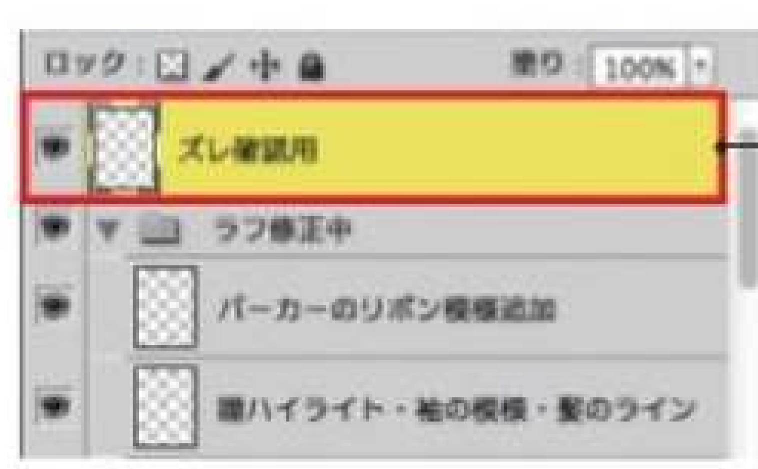


04 引き続き全体に手を入れて仕上げていきます。バッグにはステッチを描き、胸には名札を付けます。





05 最後に、胸を調整したことで人体としての整合性が取れているかを念のため確認します。大きなずれがなく、自分の中で納得すればOKです。

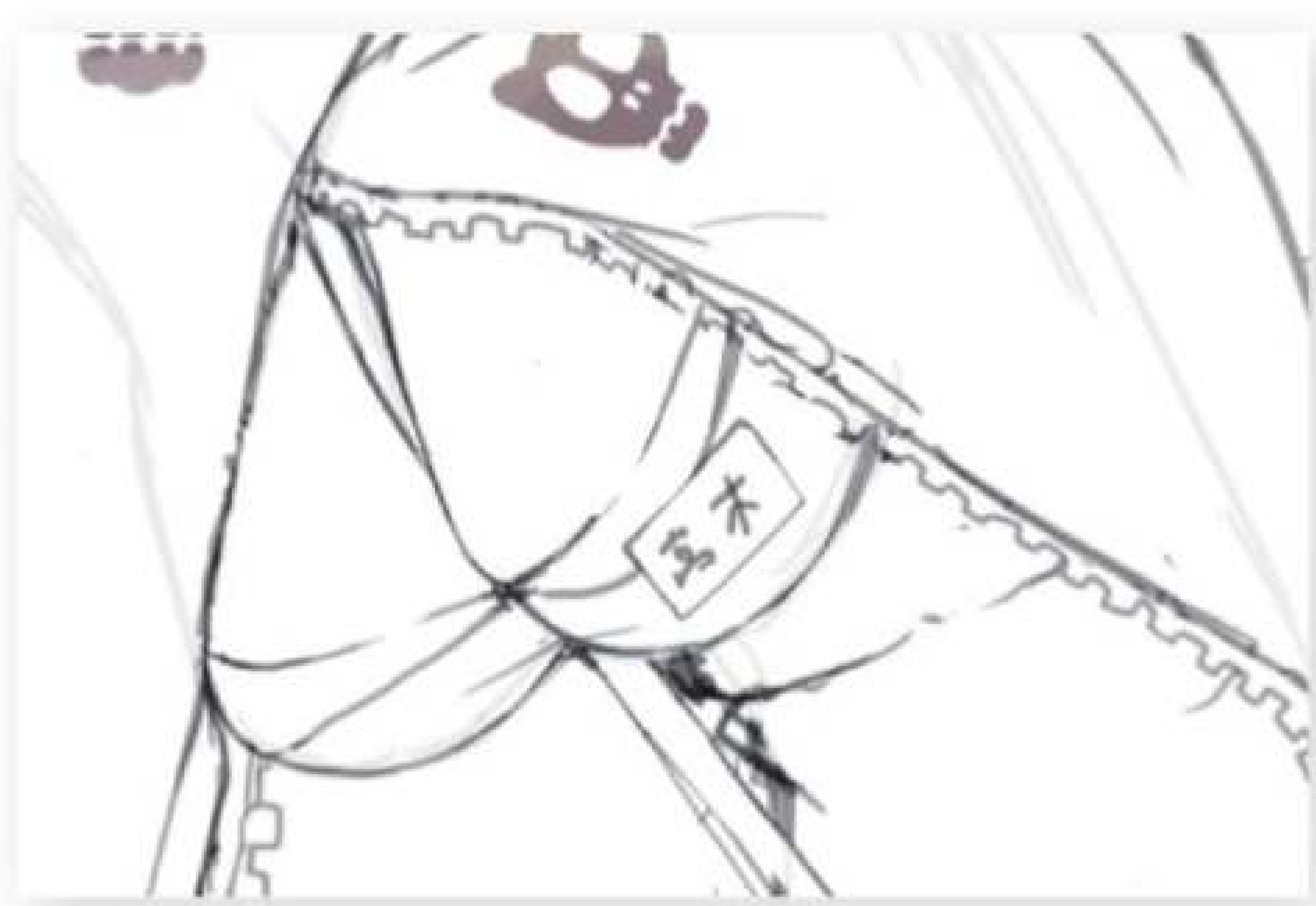


①作業中のレイヤーグループ「ラフ修正中」の上に新規レイヤー「ズレ確認用」をつくりました



②下のグループの「不透明度」を下げ、上半身を描画

→



③確認用レイヤーの「不透明度」を下げて線画を修正

06 全体のバランスを見て修正作業を終え、ラフが完成しました。



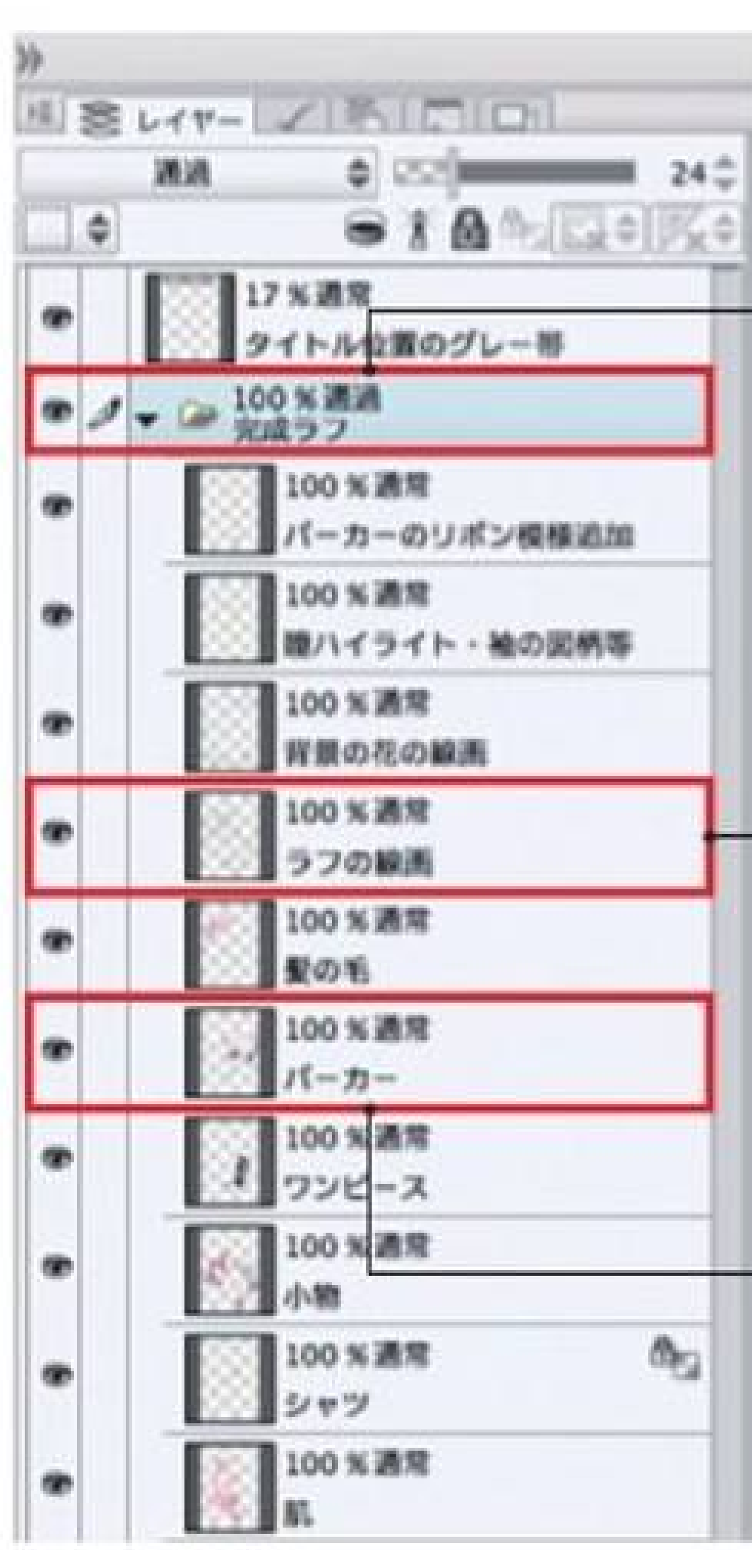
CLIP STUDIO PAINTでペン入れする

01 完成したラフを基に、線画を清書する“ペン入れ”を行います。ここからはCLIP STUDIO PAINTで描きます。



「フォーマット：Photoshop」で保存し、CLIP STUDIO PAINTで開きます。筆者は勢いで描く絵やラフはPhotoshop、繊細な作業はCLIP STUDIO PAINTで行い、再びPhotoshopに戻って仕上げます

02 CLIP STUDIO PAINTでファイルを開くと、グループなどのレイヤー情報がそのまま引き継がれていますので、一度、整理しておきます。ラフの修正時などに複製して残しておいた古いレイヤーやレイヤーグループは、作業上はこれ以降使わないため、別名保存で残し、作業ファイルからは削除しておきます。



ラフのレイヤーグループの名称を「完成ラフ」としました。この上や下層にあった、ラフを修正する前のグループやレイヤーは削除しました

線画を描いた「ラフのコピー」レイヤーの名称を「ラフの線画」としました

当初黒と黄色い部分の2つに分けていたパーカーのレイヤーは、色を統一した際に結合しています

03 ラフを描いたレイヤーグループ「完成ラフ」の「不透明度」を下げて薄く表示させ、線画とその上のレイヤーだけを表示させておきます。



①レイヤーパレット右上の「不透明度」スライダを「20％」まで動かし、ラフの表示を薄くしました

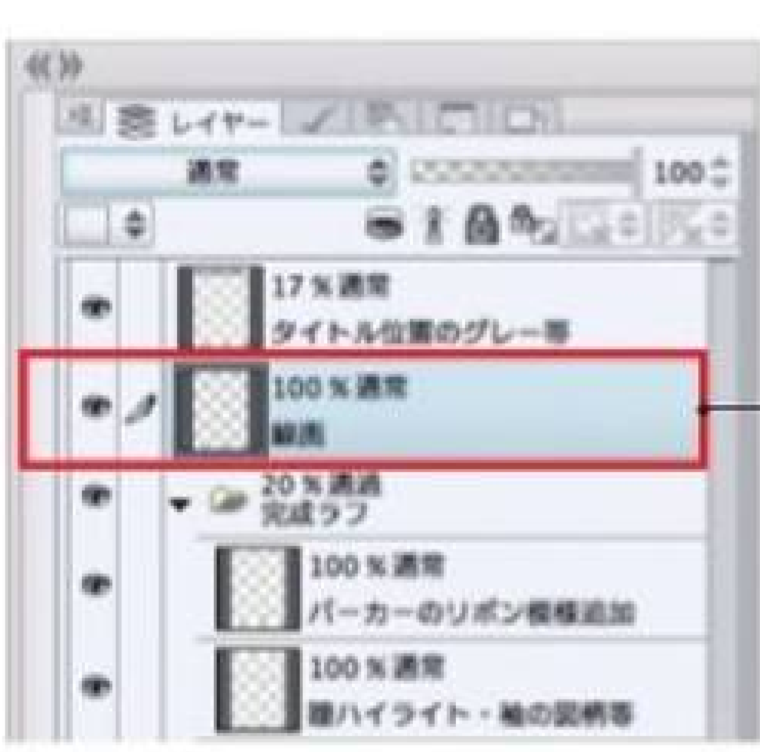
②左側の目のアイコンをクリックし、線画とその前面のレイヤー以外を非表示にしました



↓



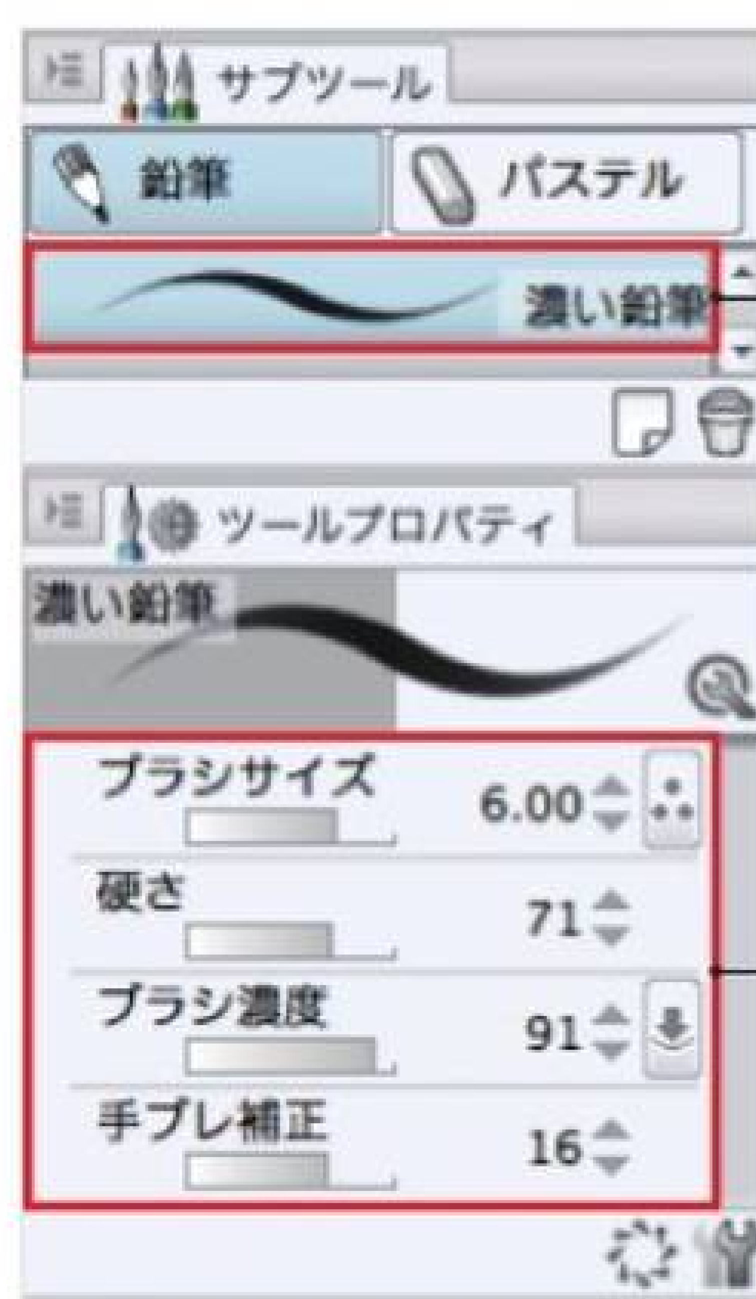
04 このあと“ペン入れ”をして線画を起こすため、新規レイヤーを作成してツールの設定を行います。筆者はペン入れ作業に「鉛筆」ツールを使っています。「ペン」ツールよりも柔らかい印象と、入り抜きが強すぎずにブラシ感覚で扱えるのが特長です。サイズは「5〜9px」で、おもに「6」か「7px」に設定しています。



「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」か、レイヤーパレット下部の同名のボタンをクリックして新規レイヤーをつくり、「完成ラフ」レイヤーグループの上に置きました



「鉛筆」ツールを選択



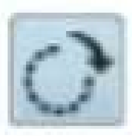
「鉛筆」ツールのサブツールパレットで「濃い鉛筆」を選びました

「鉛筆」ツールのツールプロパティパレットで「硬さ」や「ブラシ濃度」、「手ブレ補正」を設定しました。「ブラシサイズ」はおもに「6」か「7」に設定します

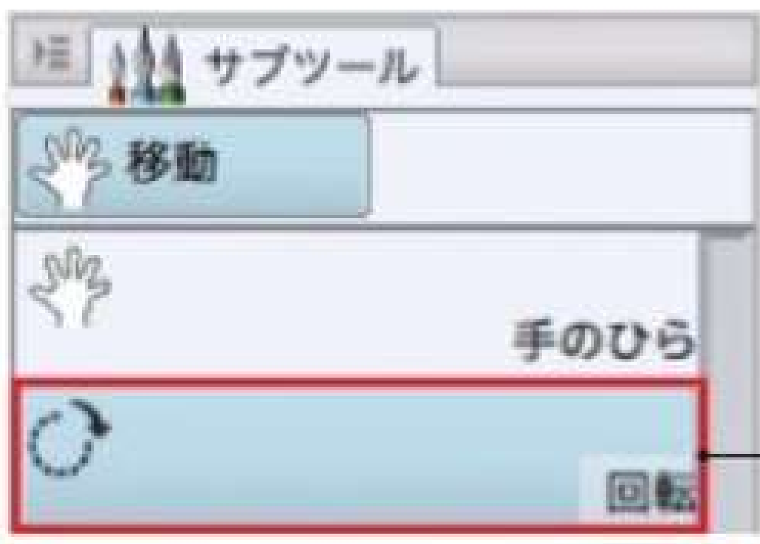
髪の毛と顔の線画を清書

01

準備ができたら、ラフの線を見ながら線画を起こします。まずは髪の毛を、縦よりも横に線を引くほうがブレが少ないため、描きやすい向きに画面を回転させて曲線を描きます。



①「移動」ツールを選択



②「移動」ツールのサブツールパレットで「回転」を選び、画面をドラッグして回転



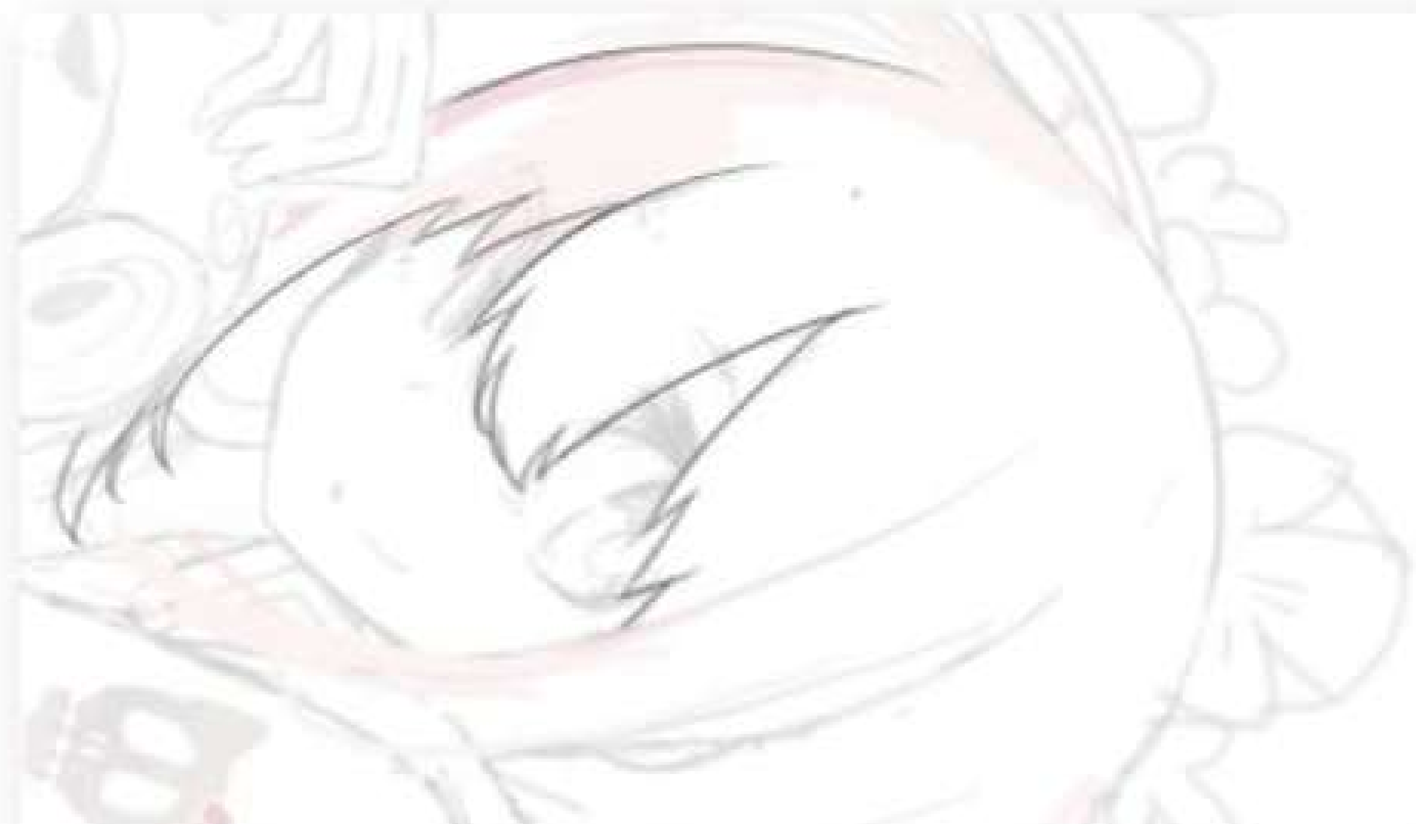
③「鉛筆」ツールで描画



④「消しゴム」ツールで消去



⑤「消しゴム」ツールのサブツールパレットでは「硬め」を選択



⑥線の精度を上げるため、描きやすい角度に画面を回転しました。納得のいく曲線が描けるまで、1ストロークごとに描いたり消したりを繰り返します

02

曲線はお椀型よりも山型のほうが描きやすいので、左右の一方が描けたら、再び画面を回転させて逆サイドの髪の毛を描画します。さらに画面を回転させて、毛先も描きます。線と線の間が開かないように、また線同士が交わる角の部分がはみ出して「×」の形にならないように、修正しながら丁寧に線を引いていきます。



↓



03

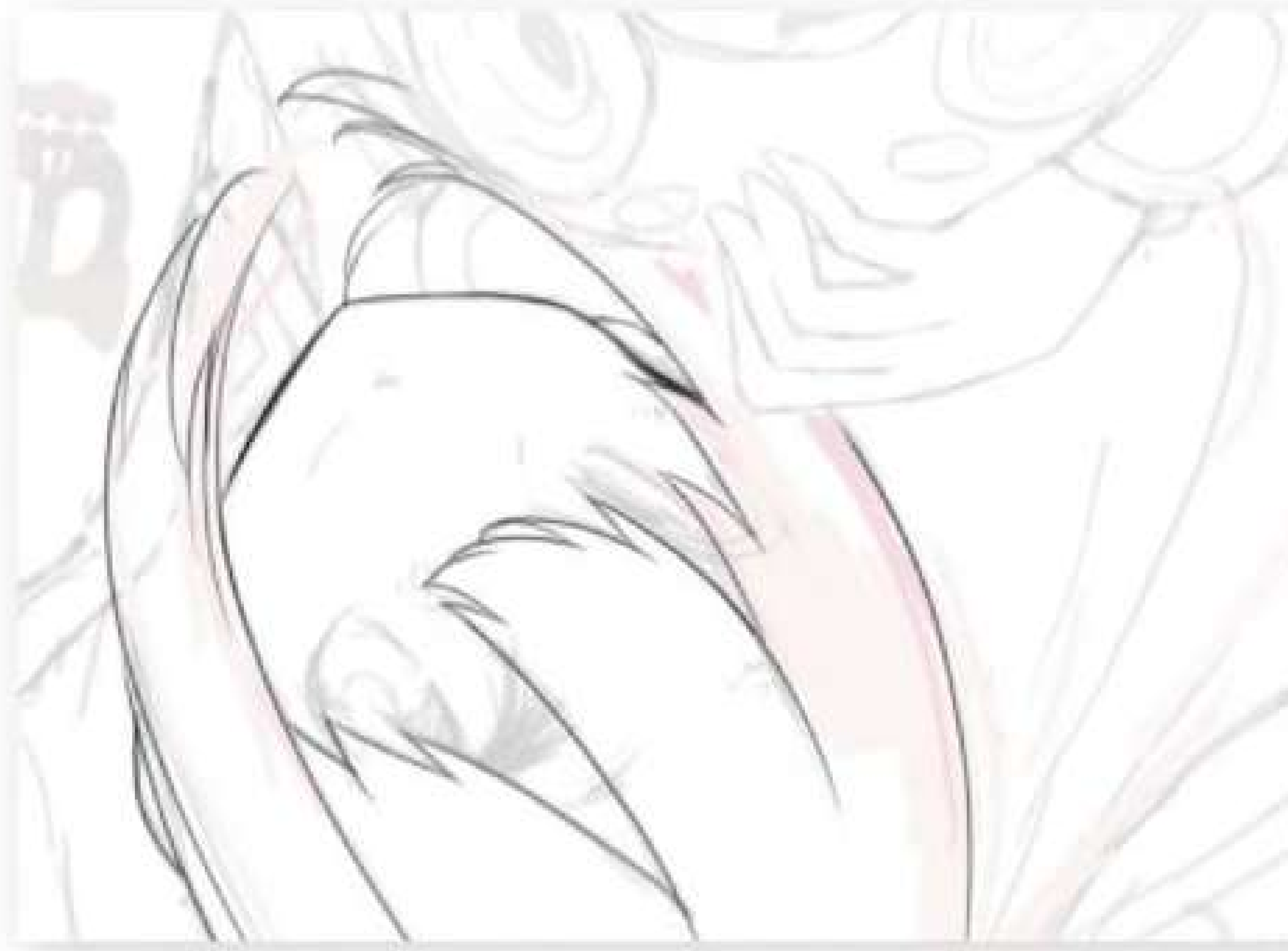
顔の輪郭を描きます。輪郭の線は、髪の毛のように一本のブラシストロークではなく、細かい線を何度も丁寧に描き重ねながら、ラフの印象を崩さないように形成していきます。

①「鉛筆」ツールを選択　②「ブラシサイズ」を「6px」に設定

④「移動」ツールの「回転」を選択



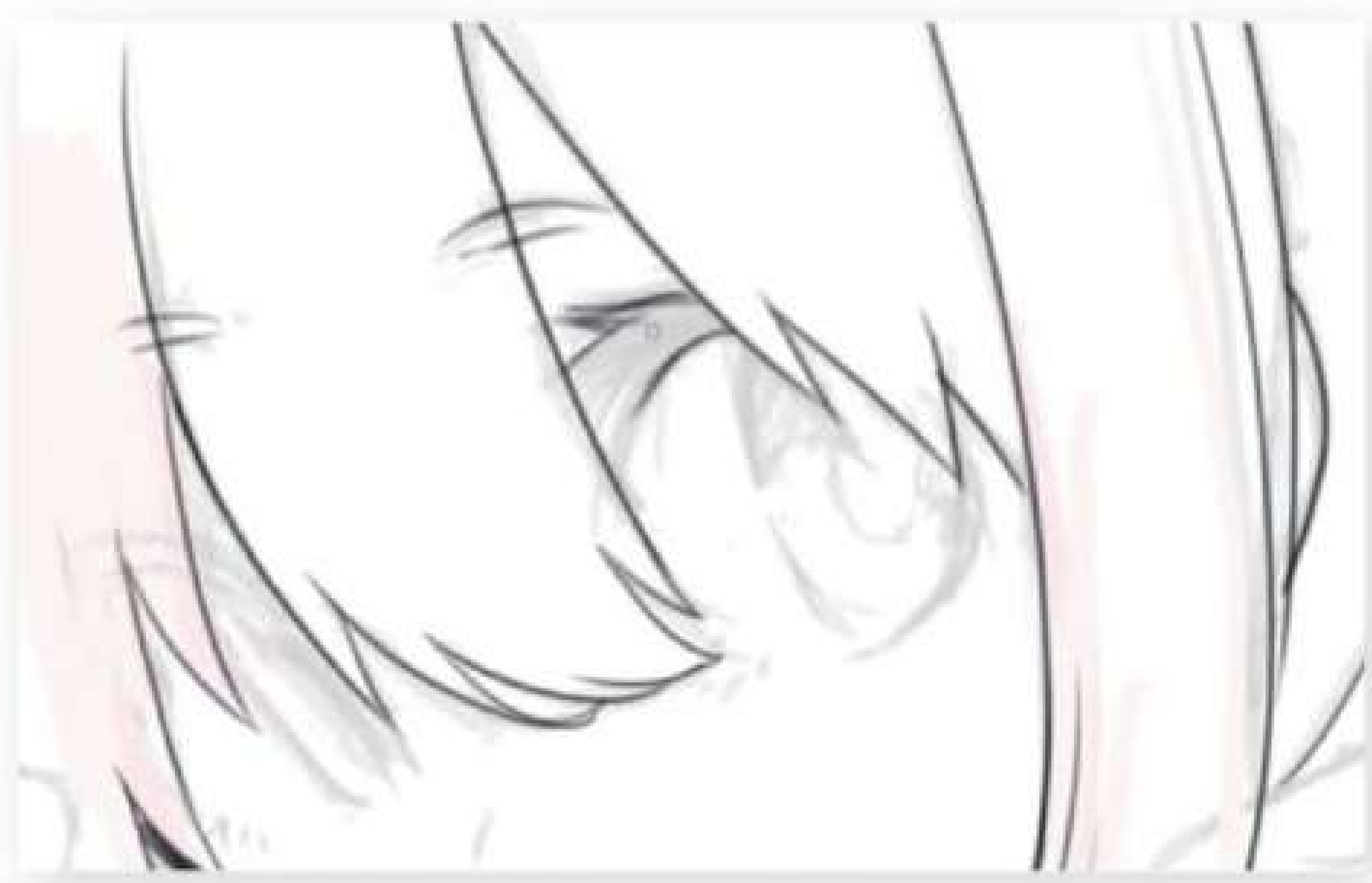
③右側の輪郭と耳を描きました



⑤画面を回転させて左側を描きました

04

眉を描き、目を描きます。目は、ペン入れ時にラフの印象から変わってしまいやすい、繊細なパーツなので注意します。まずは上瞼の外側の線をなぞり、斜線で中を塗ります。さらに斜線や外側の曖昧な線を増やしてボリュームを出していきます。



①眉と上瞼の外側の線を描きました



②内側を斜線で埋めていきます



③あえて外側に線をはみ出させて、あやふやな感じにしました

05

上瞼と同じく、黒目も細かいストロークを重ねて曖昧に描いていきます。まず外側の縁を描き、瞳の内部に線を入れます。下部は下睫毛を何本か描いて曖昧にします。



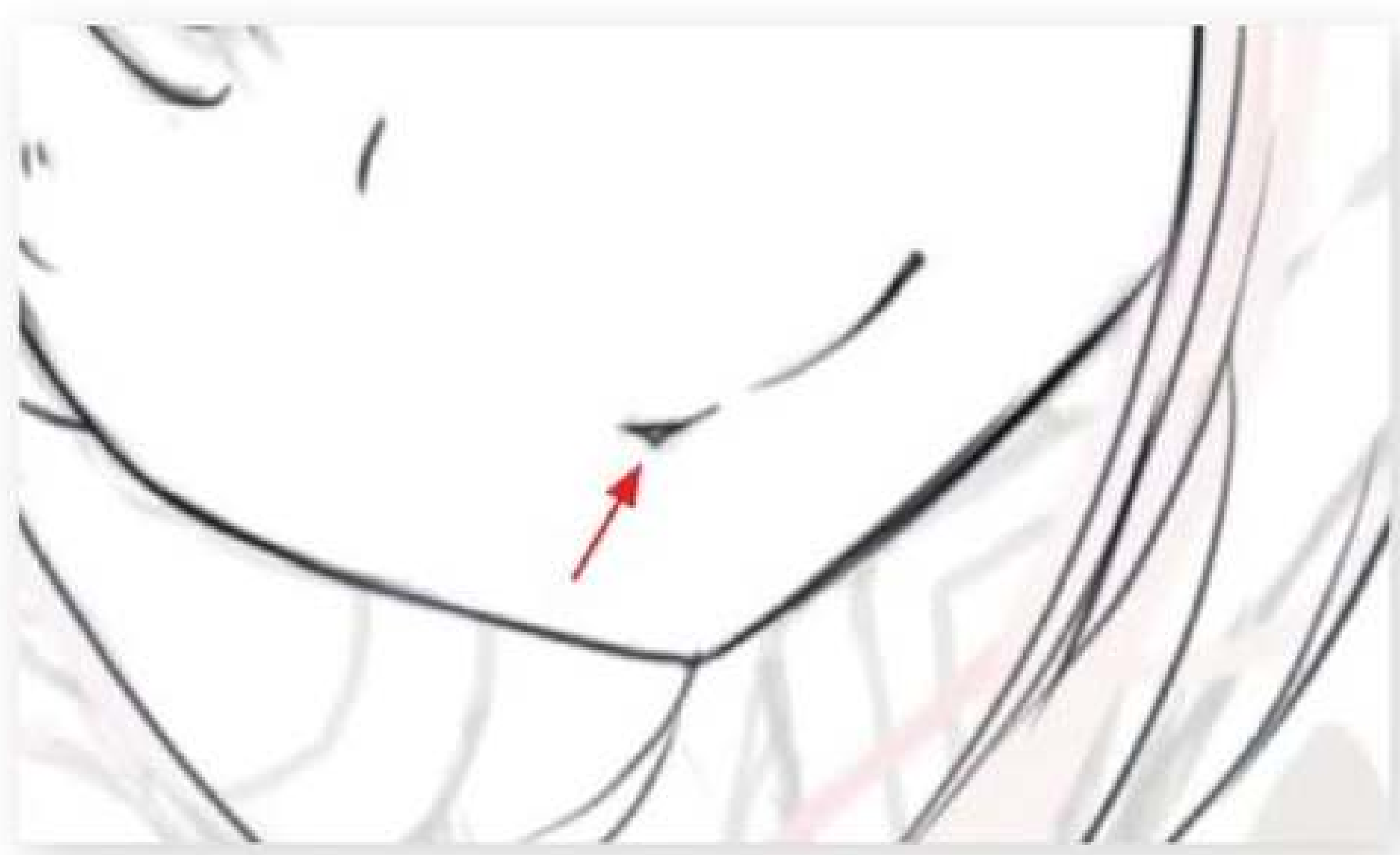
06

奥の目も同様に描きます。髪の毛に隠れた部分は斜線で塗らず、線だけ描いておきます。鼻は、ラフの線の通りに点を置くだけです。

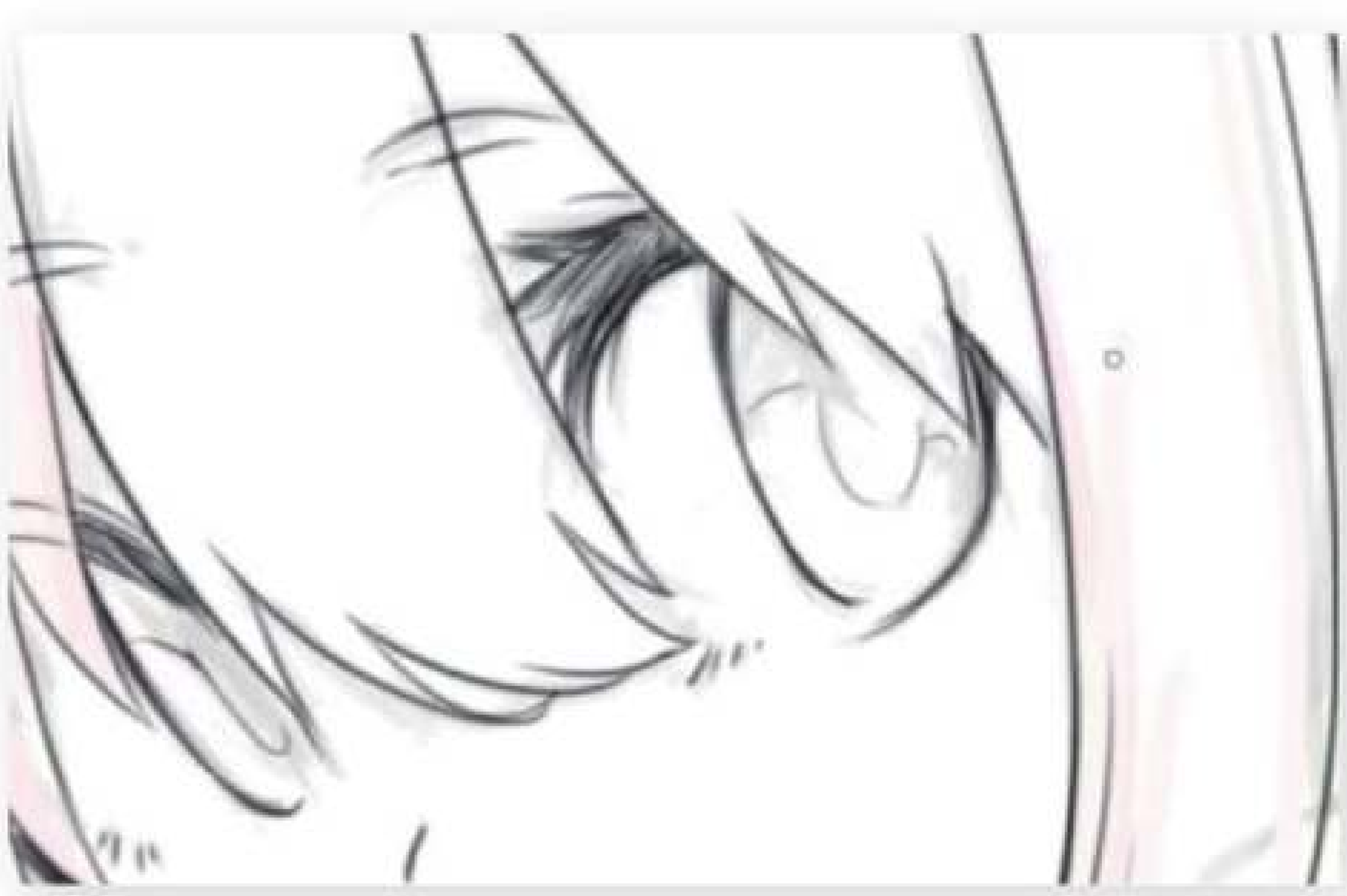


07

口は中央を細く、外側を太く描き、外側の端に習字で言う「トメ」をつくります。笑うと口の端にできる窪みと、その立体感をトメで表現します。トメは、口の曲線の下につくるとよいです。また、ここでは上瞼にも再度手を加え、濃くしました。

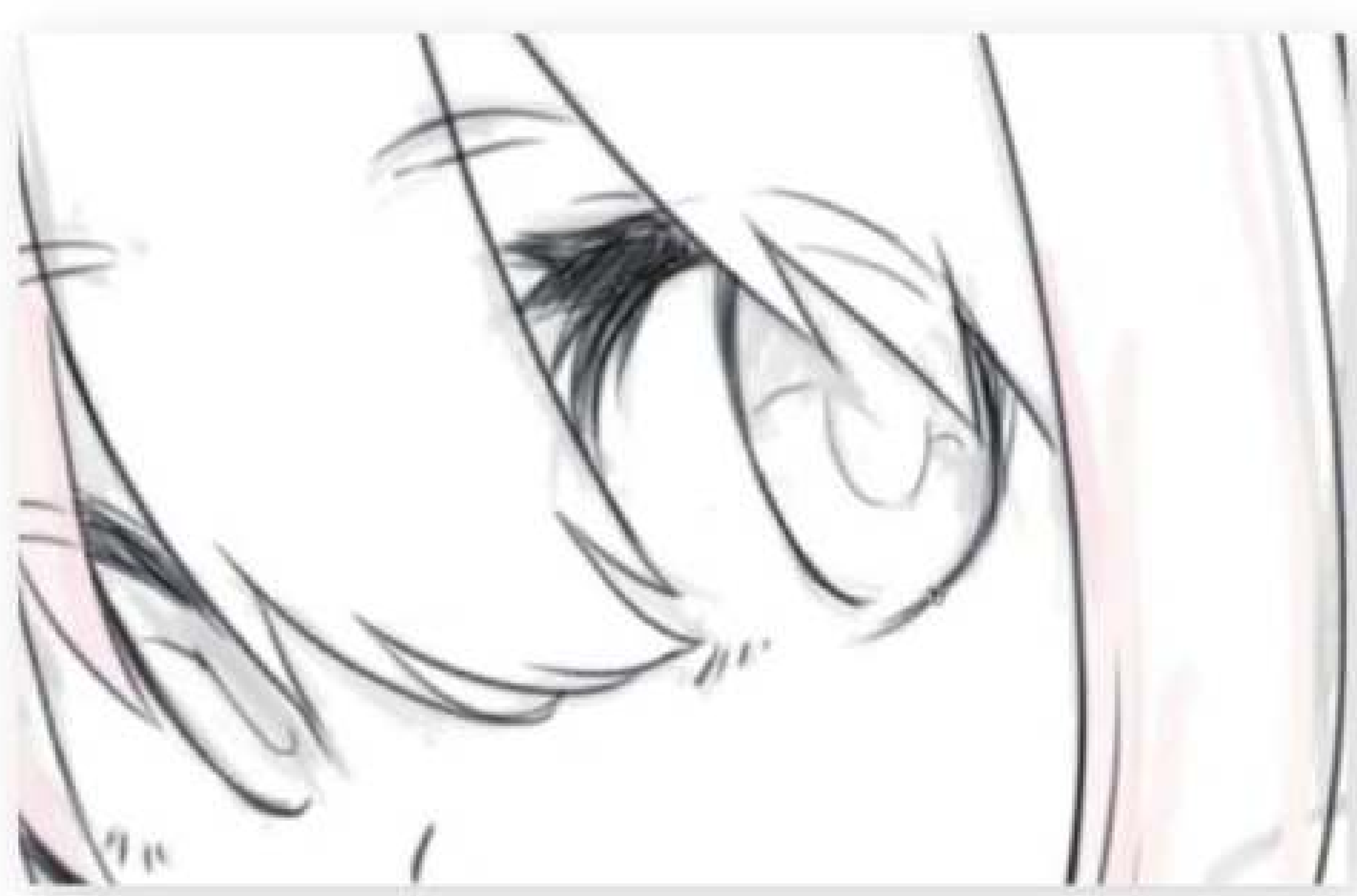


①線に強弱を付けながら口を描き、トメをつくりました



②左目の元の状態です

→



③上瞼に逆方向の斜線を増やしてボリュームを出しました

Chapter.01 Chapter.02 Chapter.03 Chapter.04

08

外側の髪の毛を描き足していきます。毛の束同士が重なる部分は、交わる線を消して繋ぎます。

①「鉛筆」ツールで描画
②「消しゴム」ツールで消去
③「移動」ツールの「回転」で画面を回転



④外側の髪の毛を描きました



⑤束が交わる部分の線を消しました

09

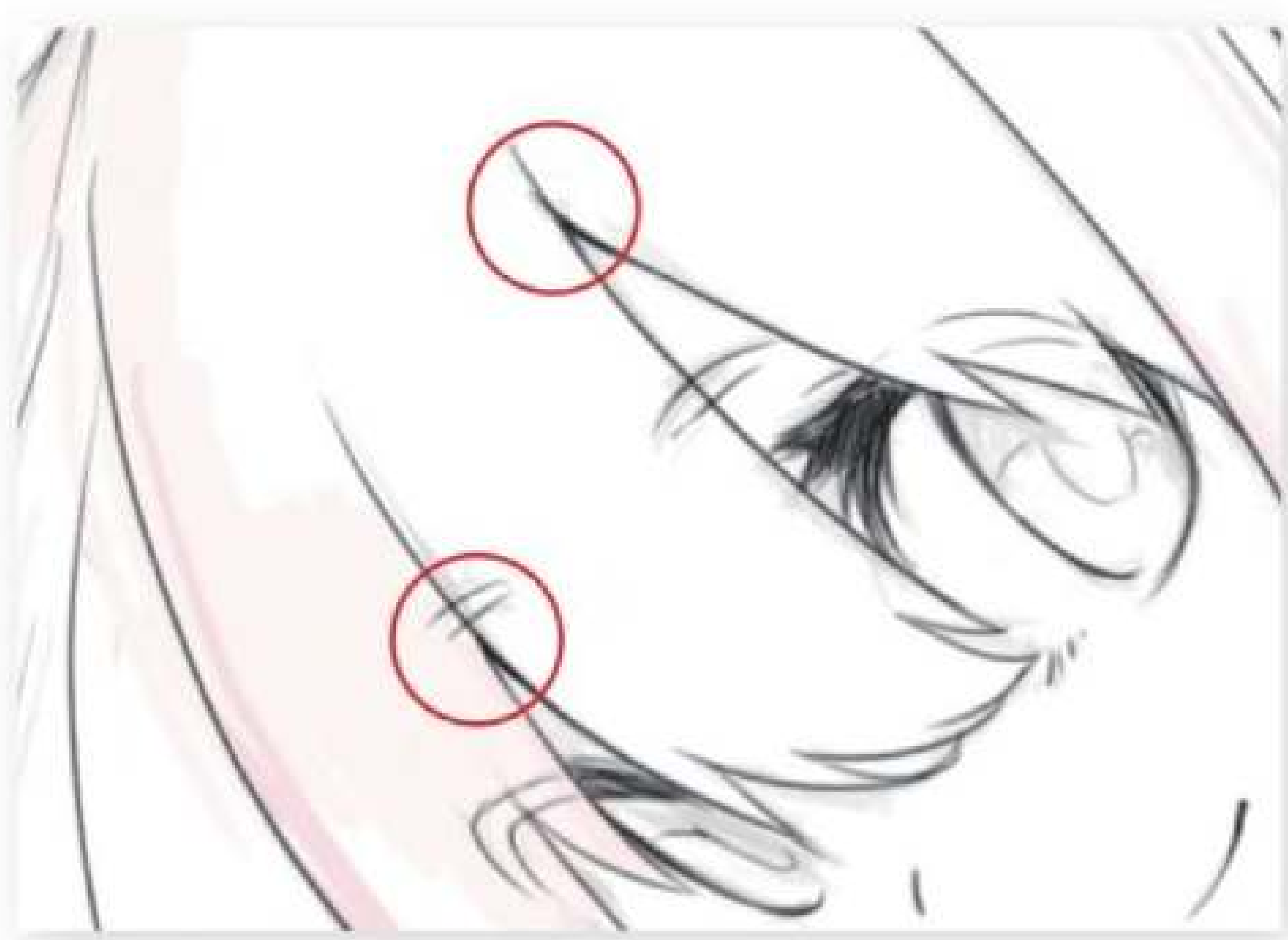
髪の毛が描けたら、首輪を描き、頬にかかる髪の量感を少し増すように線を修正。さらに、前髪の根元の線が交わる部分に「溜まり」をつくります。こうして線に抑揚を付けることで、メリハリが出ます。



①髪の毛の線画を描き終えた状態です



②首輪とパーカーのファスナーの一部を描き、頬にかかる髪の毛の量感を増やすように線を修正しました



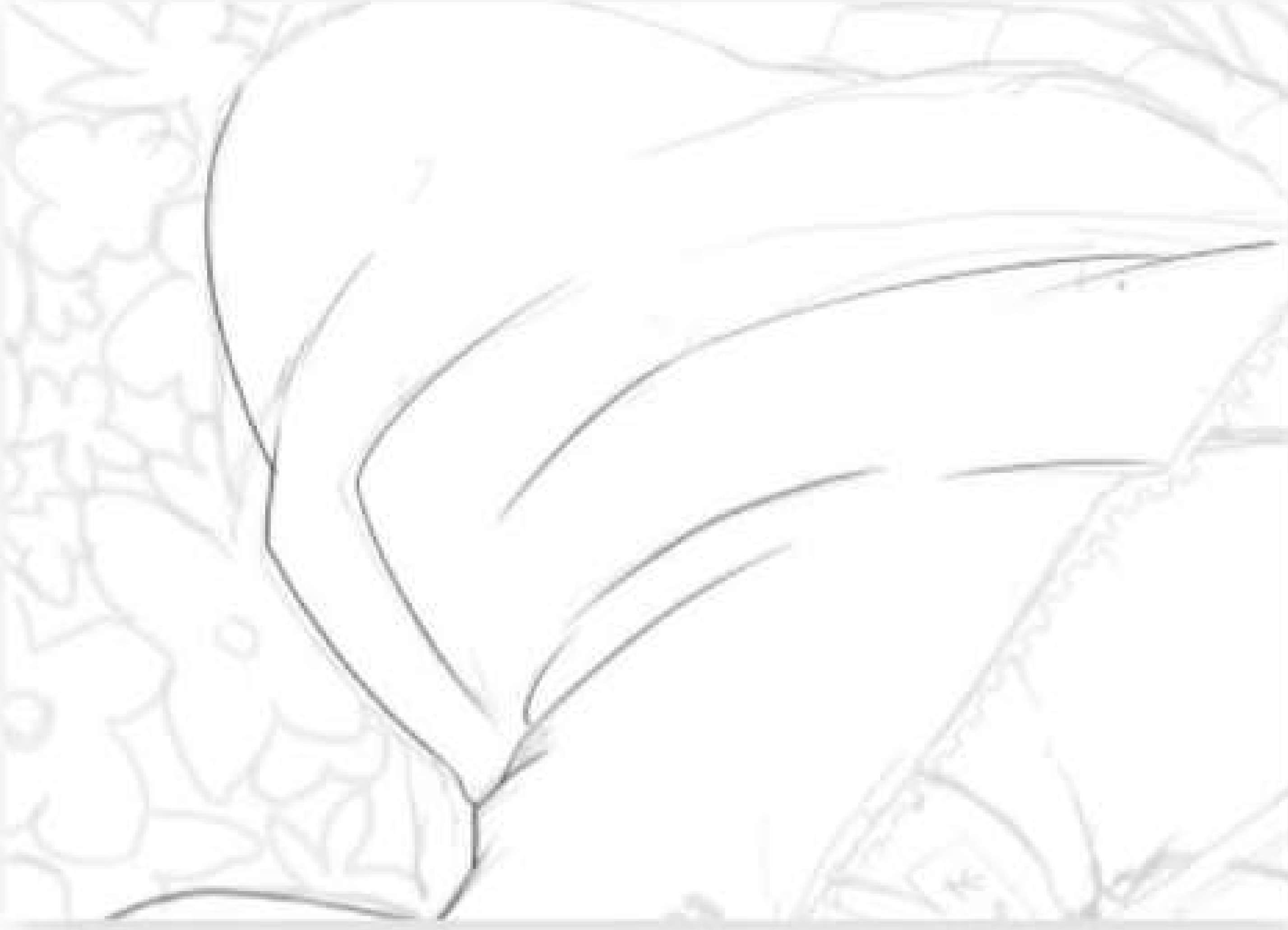
③前髪の根元に「溜まり」をつくりました

体部分の線画を清書

01 肩から背中にかけて描きます。服は顔周りほどには全体の印象を左右するパーツではないので、厳密にラフに忠実でなくてもよしとします。



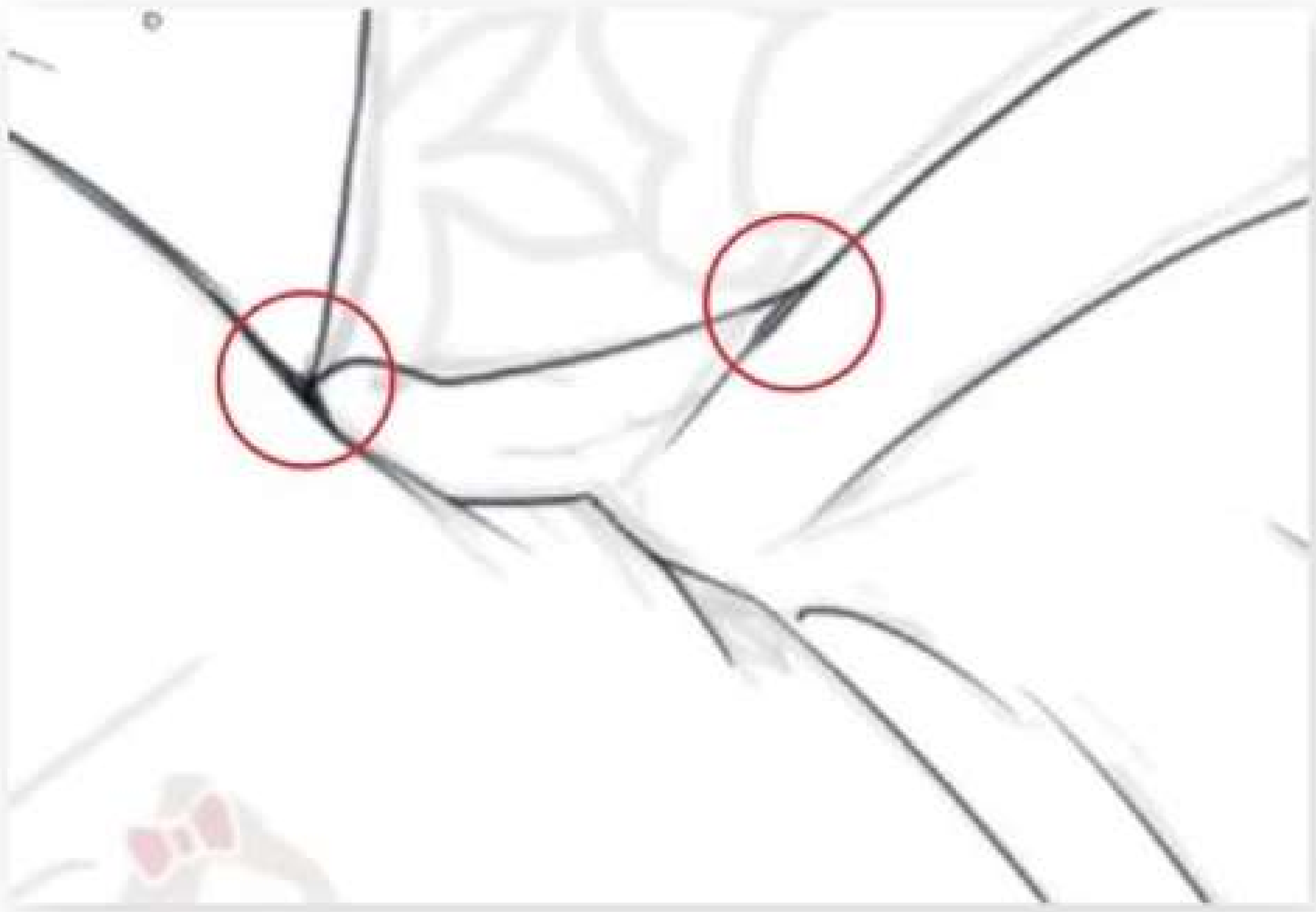
02 パーカーは少々長い曲線のため、画面を回転させて描きます。また、ここでも線と線が交わる部分には「溜まり」をつくります。



①画面を回転させてパーカーを描きました



↓



②前髪と同じように線と線の交点に「溜まり」をつくりました



③ある程度描けたところで、ラフのレイヤーグループを非表示にして清書した線画を確認します

03

線に強弱を付け、各所に溜まりをつくりながら腕を描きます。腕も少し長い曲線なので、引きやすい角度に画面を回転させます。続いて、周囲の髪の毛や小物の一部を描きます。

①「鉛筆」ツールを選択

②「ブラシサイズ」を「7px」に設定

③「移動」ツールの「回転」で画面を回転



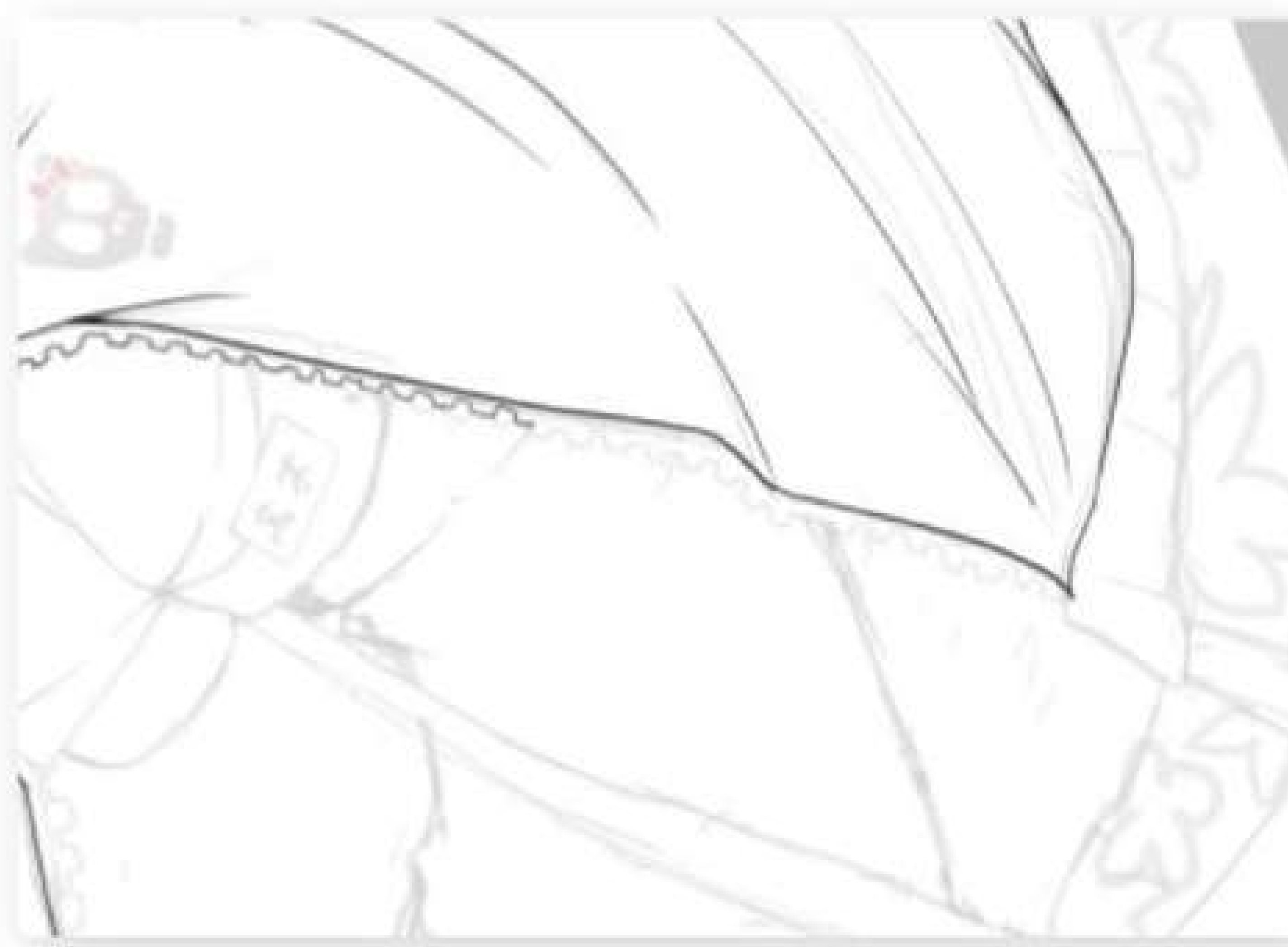


04

描きやすいように画面表示を回転、拡大し、スライドさせながらファスナーの凹凸を描きます。細かい部分なので、あまり主張しないようにブラシサイズを細めに設定します。

①「鉛筆」ツールを選択

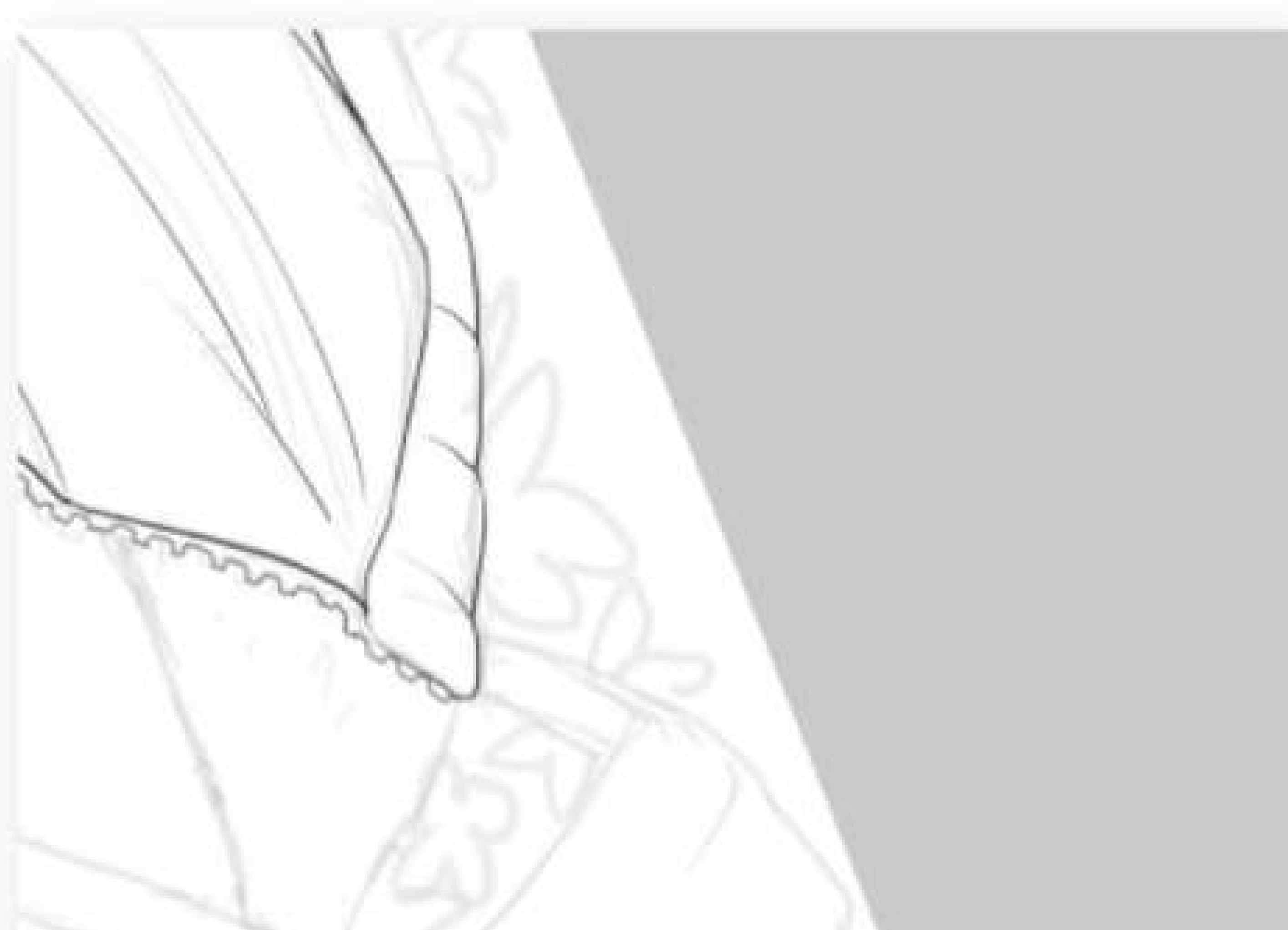
②「ブラシサイズ」を「6px」に設定



③画面を拡大してファスナーを描きます



④端まで描きました。拡大すると手に力が入らずに描けます

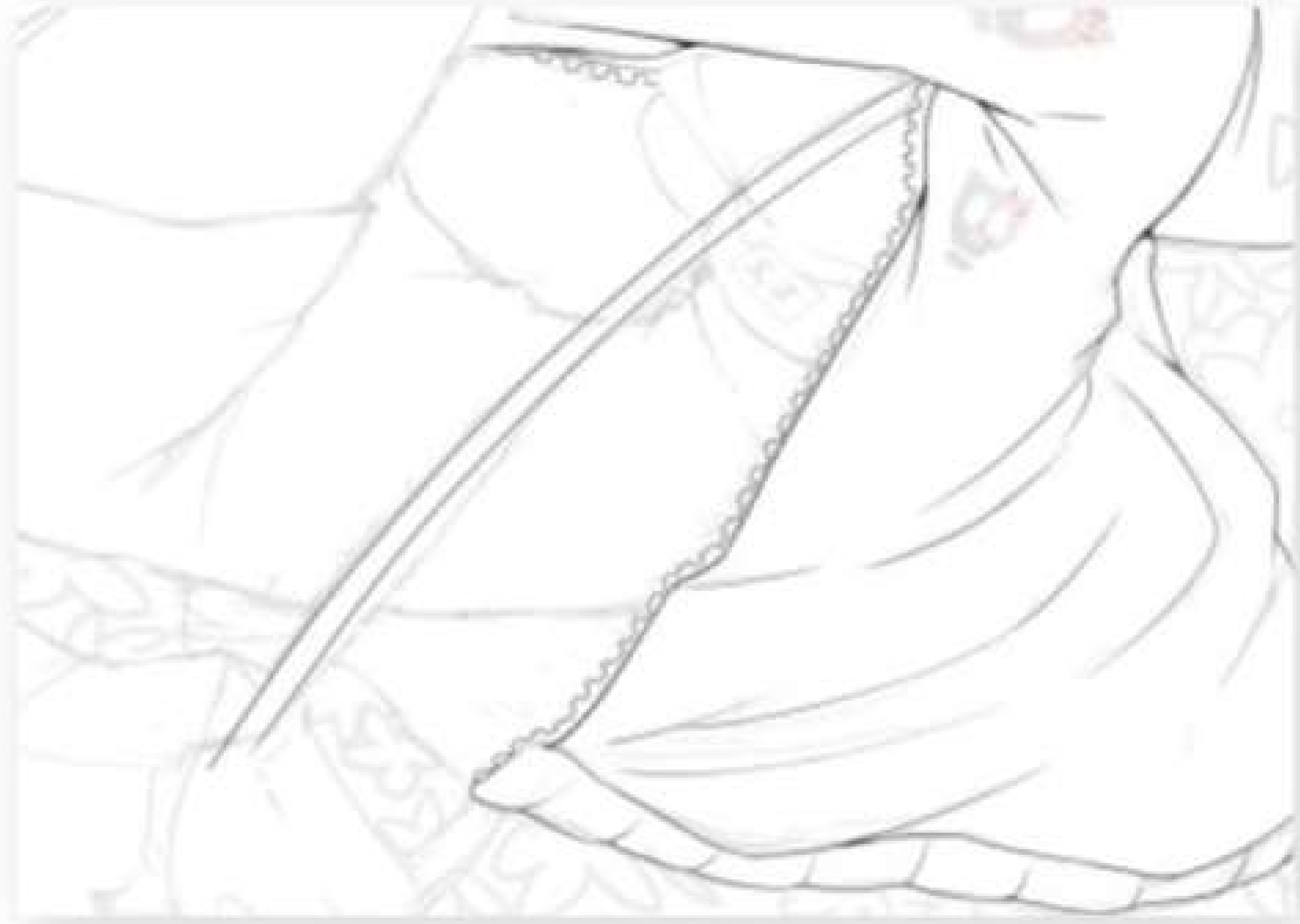


⑤画面をスライドさせて裾の部分を描きました

05

靴の長い紐は、線を1ストロークで引きます。描く際の速度を早く、スッと引くことで、補正が強くかかり手ブレしにくくなります。続いて、胸のラインにかかる紐を消し、線の強弱を付けながら胸を描いていきます。

①「鉛筆」ツールで描画　②「消しゴム」ツールで消去



③1ストロークで靴の紐を描きました



④紐が胸にかかる部分の線を消しました



⑤胸を描きました

06

引き続き胸を描きます。ラフにはありませんが、靴の紐が胸を圧迫している部分に寄っている服の皺も描いておきます。皺は胸の丸みに沿って回り込むように描きますが、布が弛んだり引っ張られたりすることを考え、溜まりをつくるなど線の表情を変えながら描いていきます。また、ここでは靴の紐にかかる胸の線を一度消し、微修正しました。

「鉛筆」ツールで描画　「消しゴム」ツールで消去



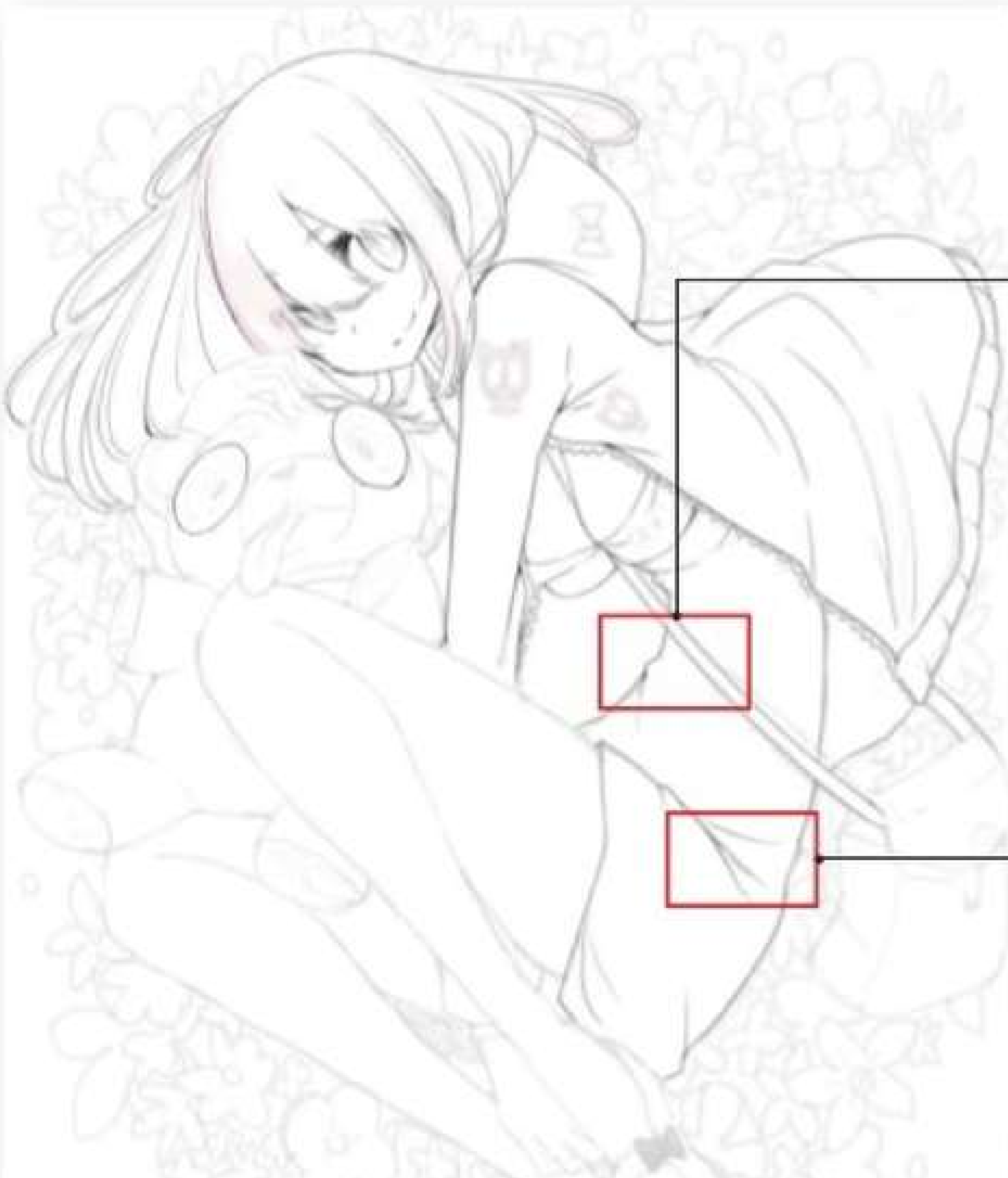


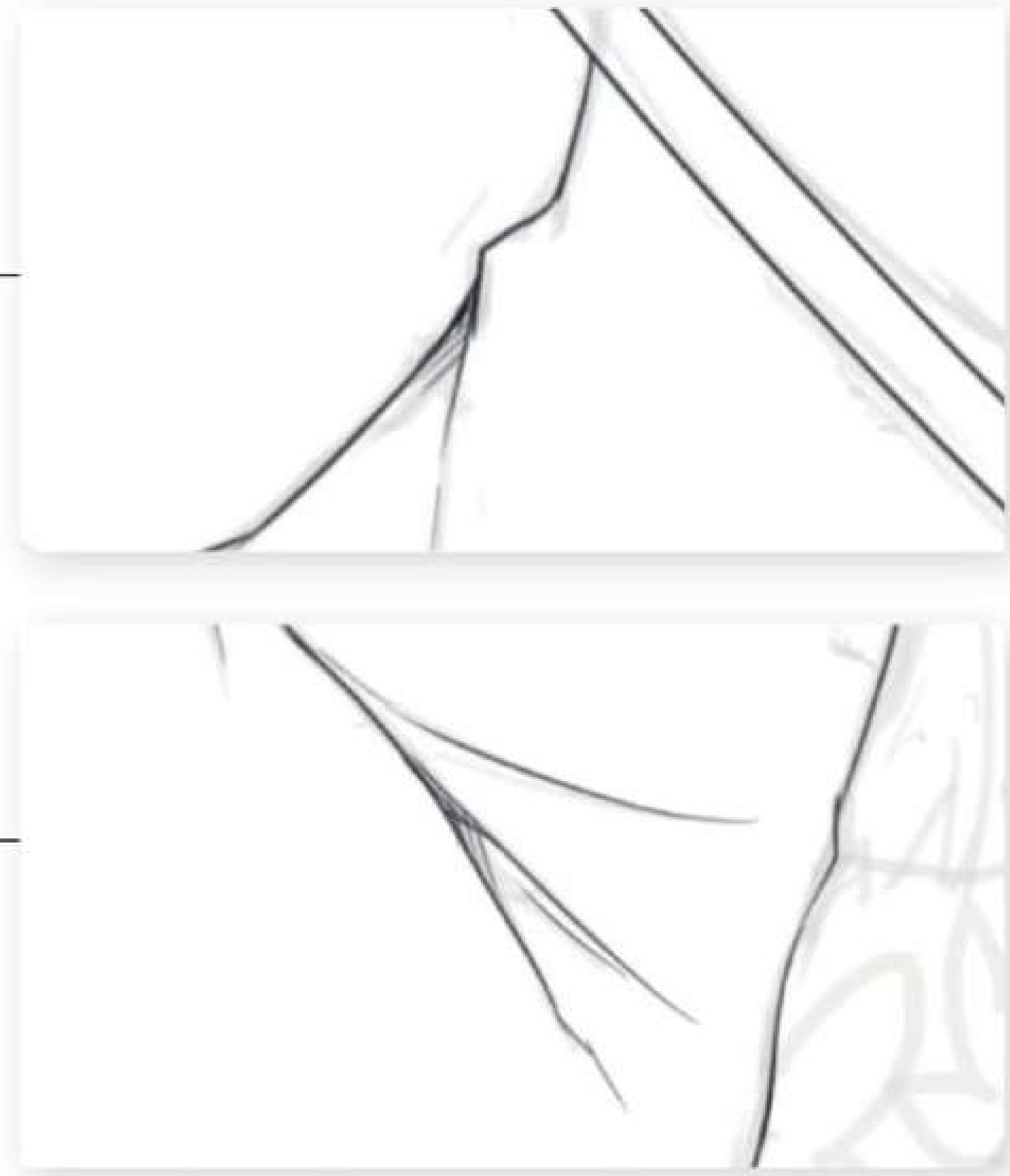
07

ワンピースの部分を清書します。服の皺の深い部分は、斜線で溜まりをつくります。


①「鉛筆」ツールを選択

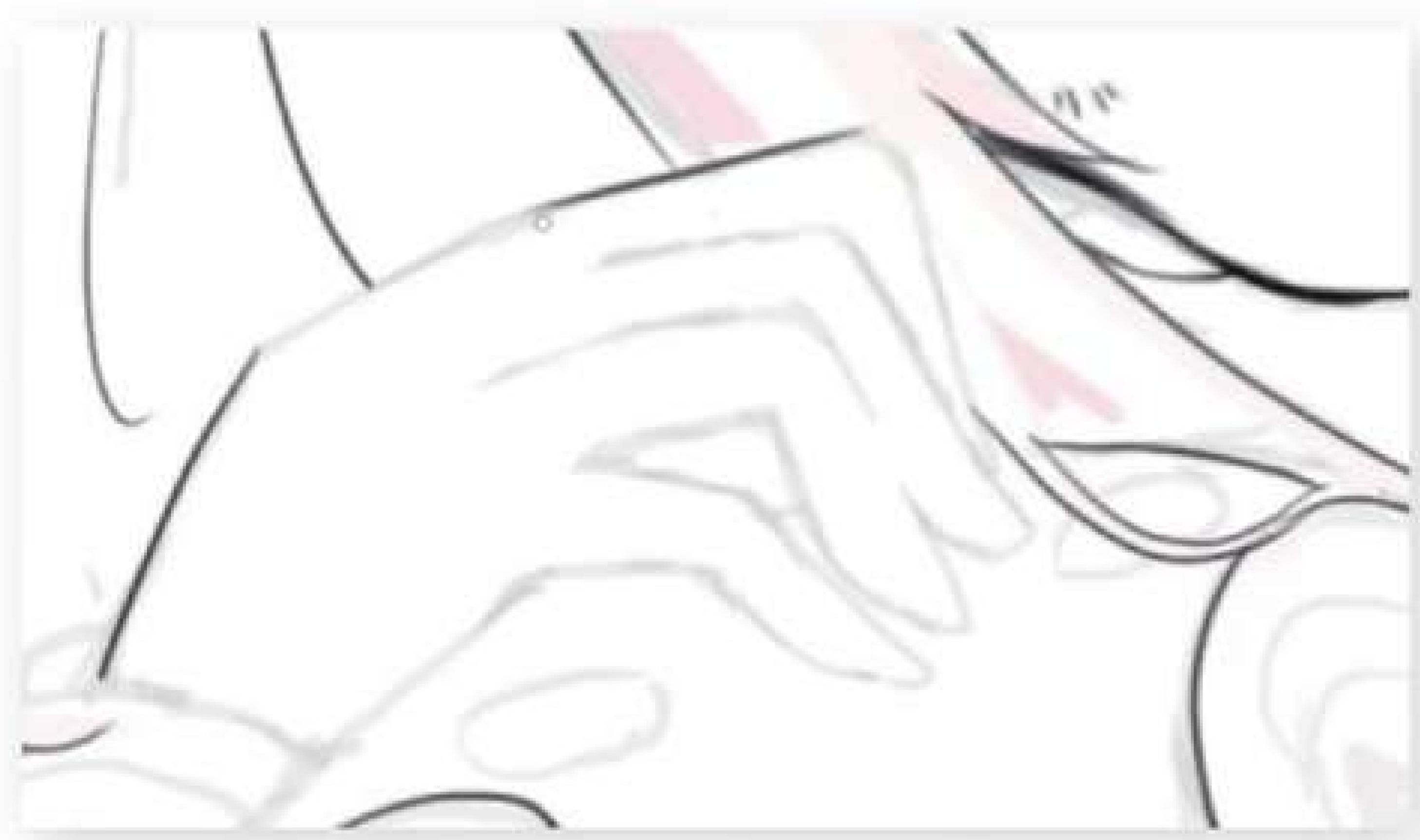

②「ブラシサイズ」を「6px」に設定


③ワンピース部分を描きました


④皺の深い部分に斜線で溜まりを描きました

08

手を描きます。手は、節ごとに線を描いて繋ぐように表現します。ペンタブレットの筆圧感知で描き始めと終わりの線が細くなるので、何回かに分けて描くことで自然と線に強弱を出せます。また、ここでも線が交わる角部分に溜まりをつくります。


①節ごとに区切るように手のラインを描きました


②細かい線を重ねながら線を一本に繋いでいきます

→


③溜まりもつくって抑揚のあるラインで手を仕上げました

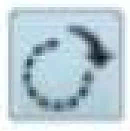
09

ぬいぐるみのクマの顔の丸い輪郭は、1ストロークで線を引きます。続いて、耳や顔の内部を複数の線を重ねながら描いていきます。



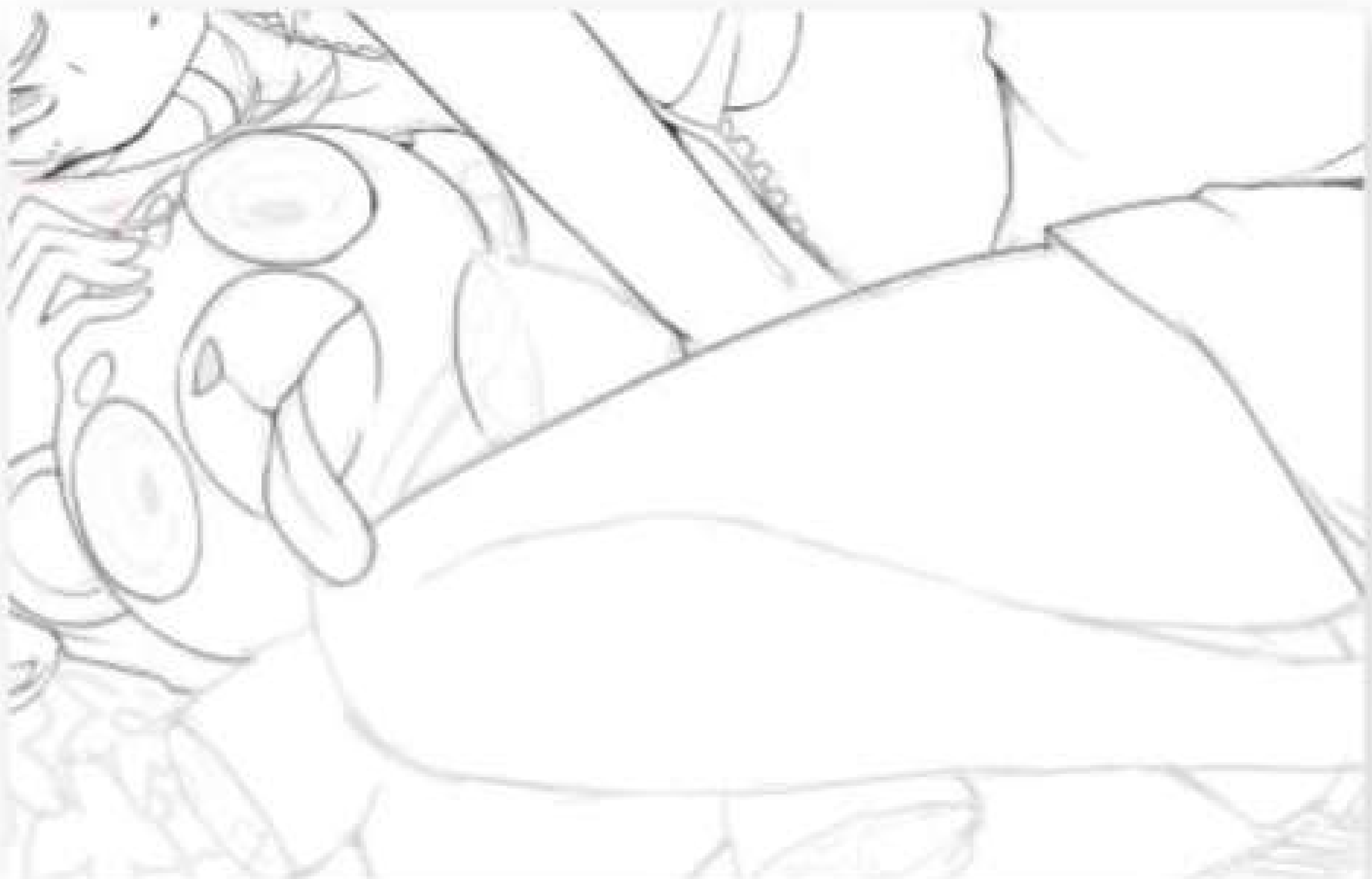
10

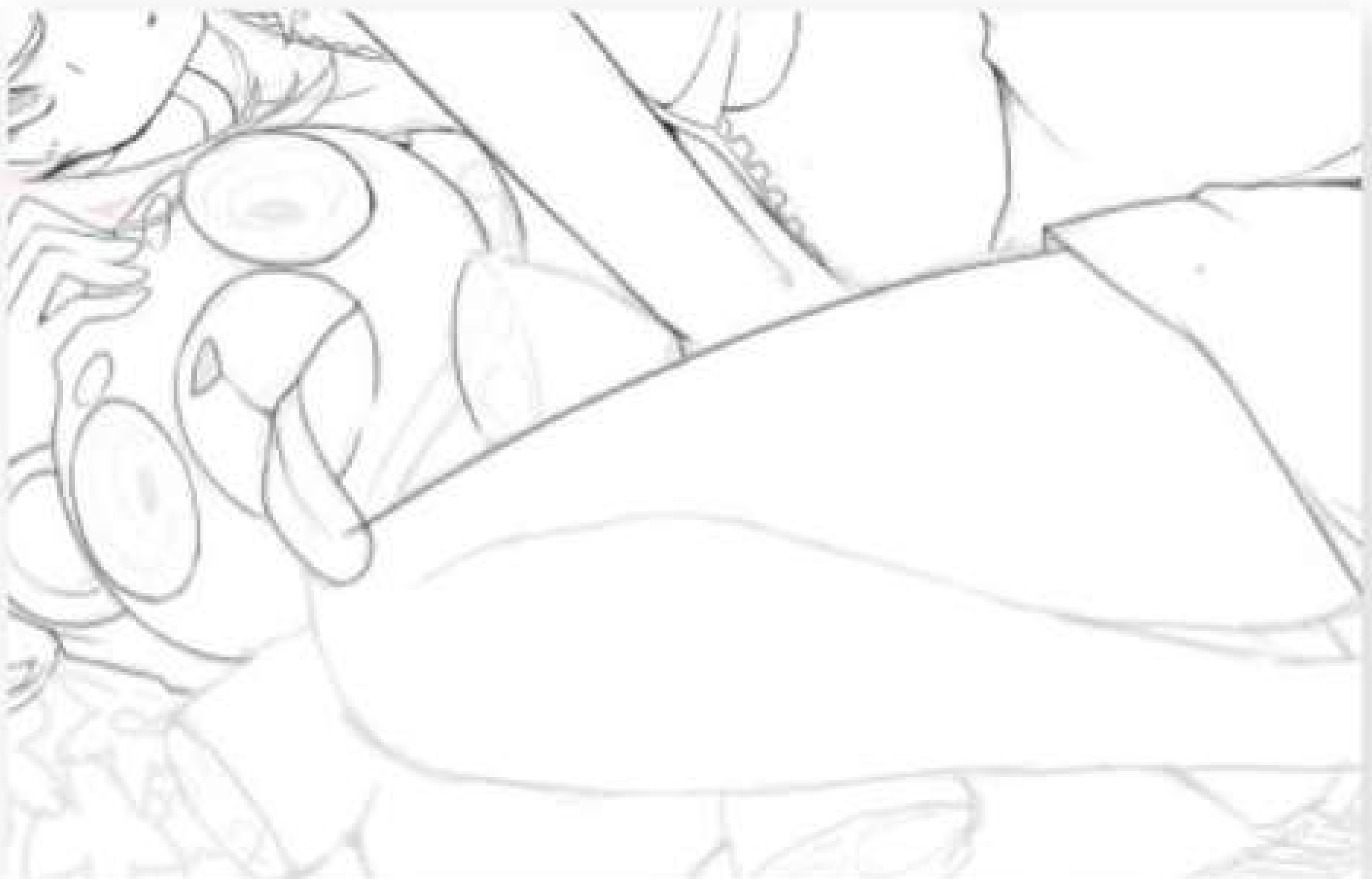
太ももは1ストロークで、きれいに引けるまで何度も引き直します。線のはみ出しなどは後で修正できるので、よい曲線を描くことに集中します。ここでは線を引いたあと、はみ出しや線の太さを修正しています。

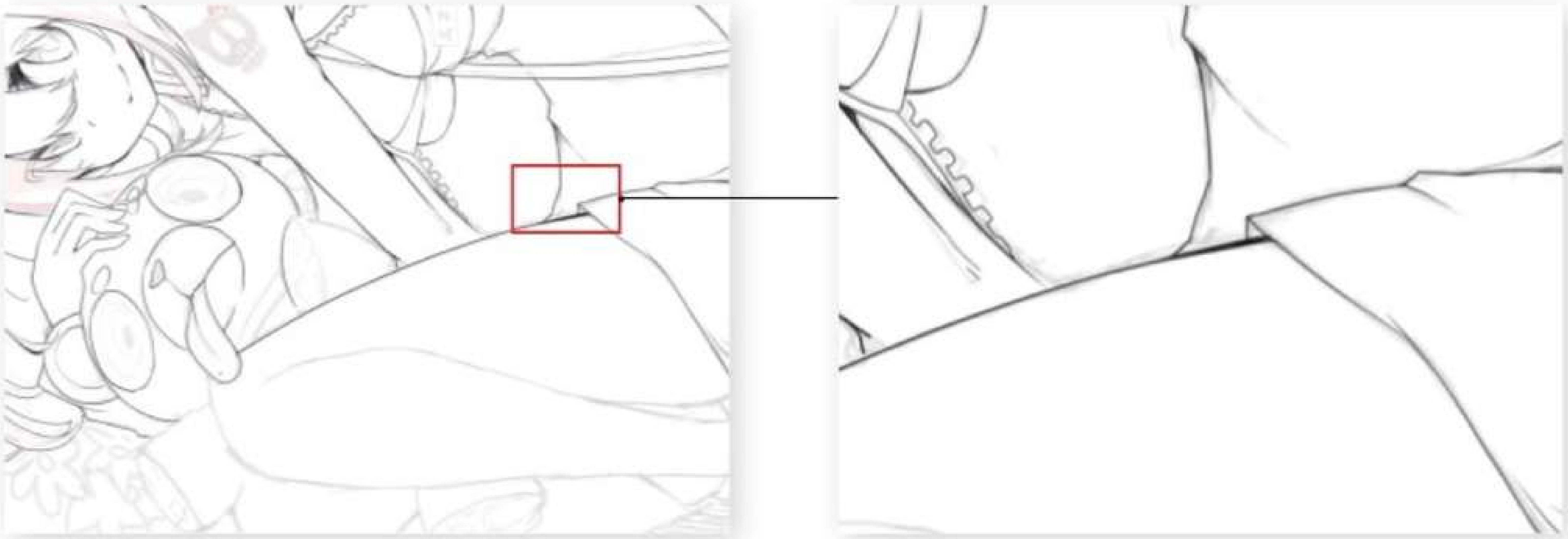

①「移動」ツールの「回転」で画面を回転


②「鉛筆」ツールで描画


③「消しゴム」ツールで消去


④画面を描きやすい角度にして、太ももの線を描きました


⑤何度か線を引き直しました。はみ出しはあとで消します


⑥ももの付け根の線が内側に入り過ぎているのを調整

⑦調整部分の拡大です。外側に線を太くしました

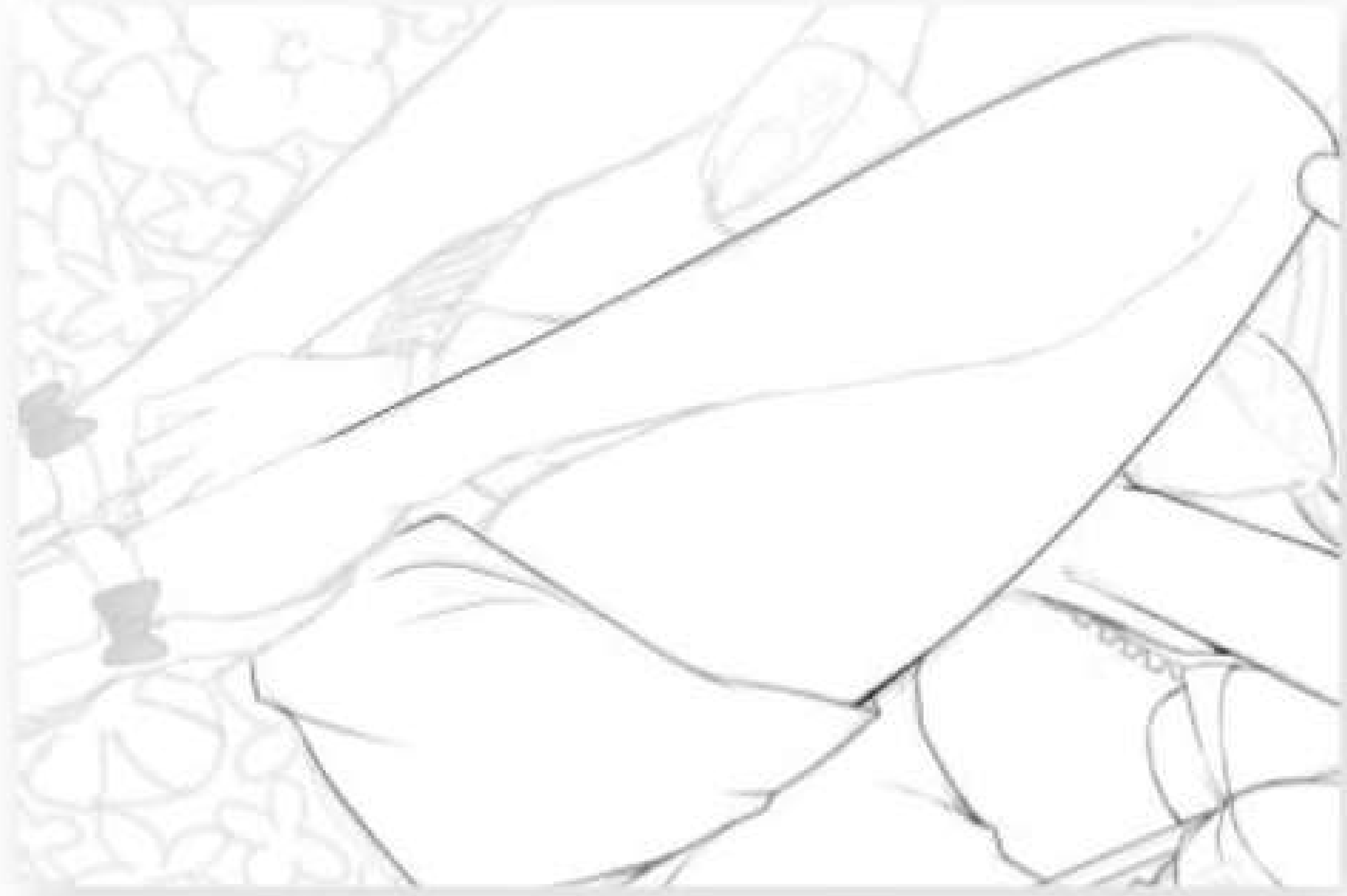
11

引き続き丁寧に足を描き進めます。膝やくるぶし、肌と肌が重なっている部分などはあとから線をなぞるようにして太くし、抑揚を付けます。

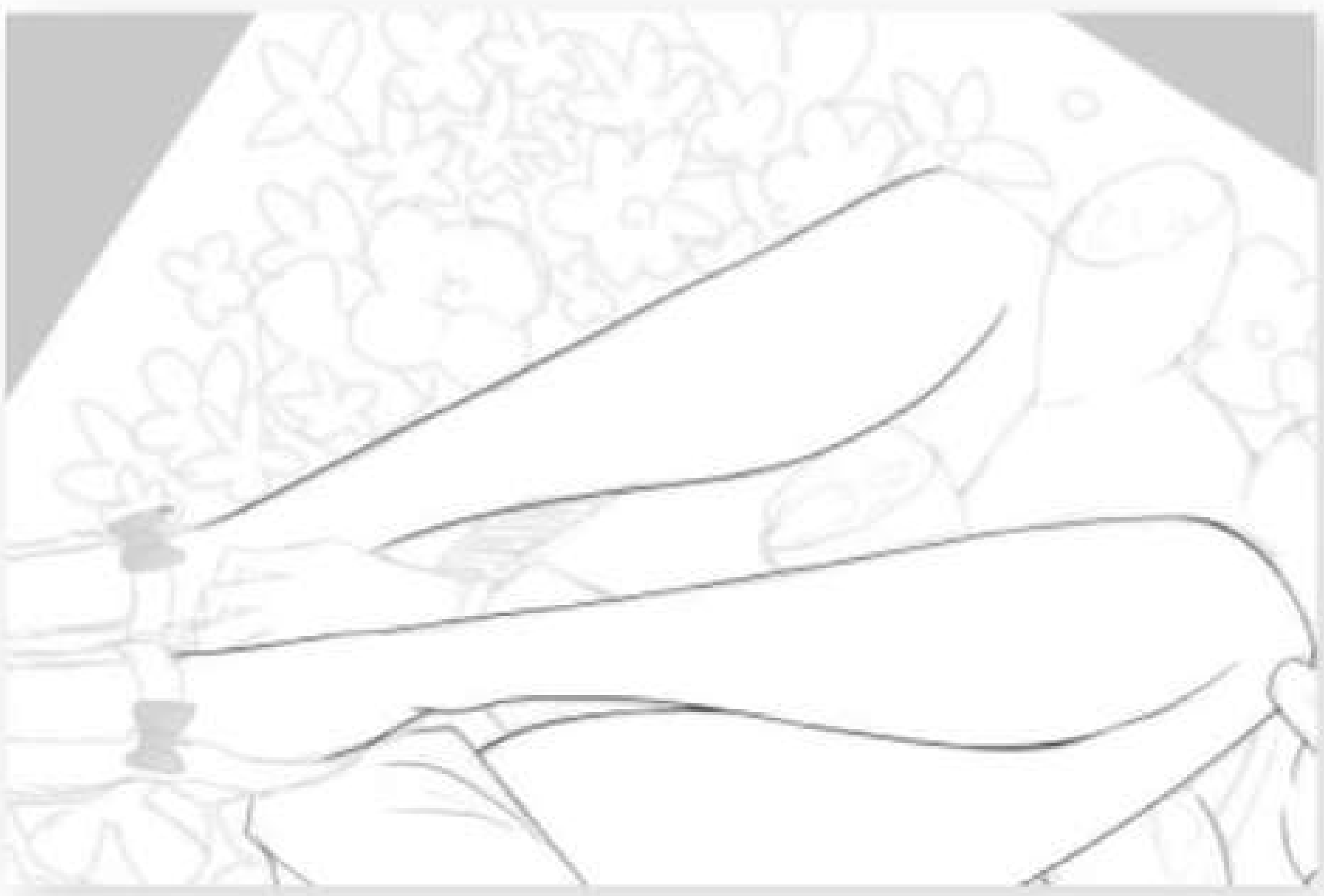
①「移動」ツールの「回転」で画面を回転

②「鉛筆」ツールを選択

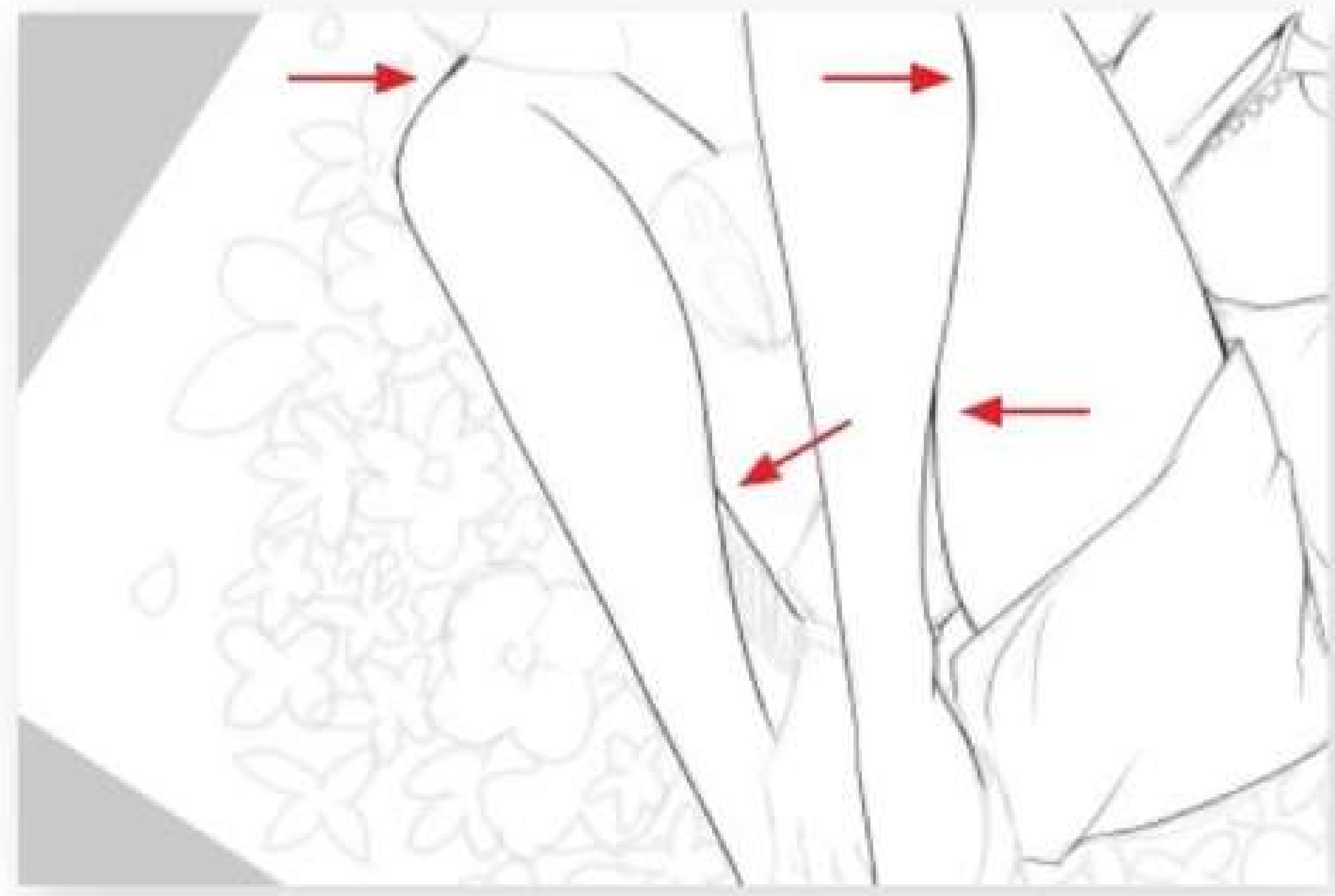
③「ブラシサイズ」を「7px」に設定



④描きやすい角度に画面を回転して足を描き進めます



⑤さらに画面を回転させて、もう一方の足を描きました

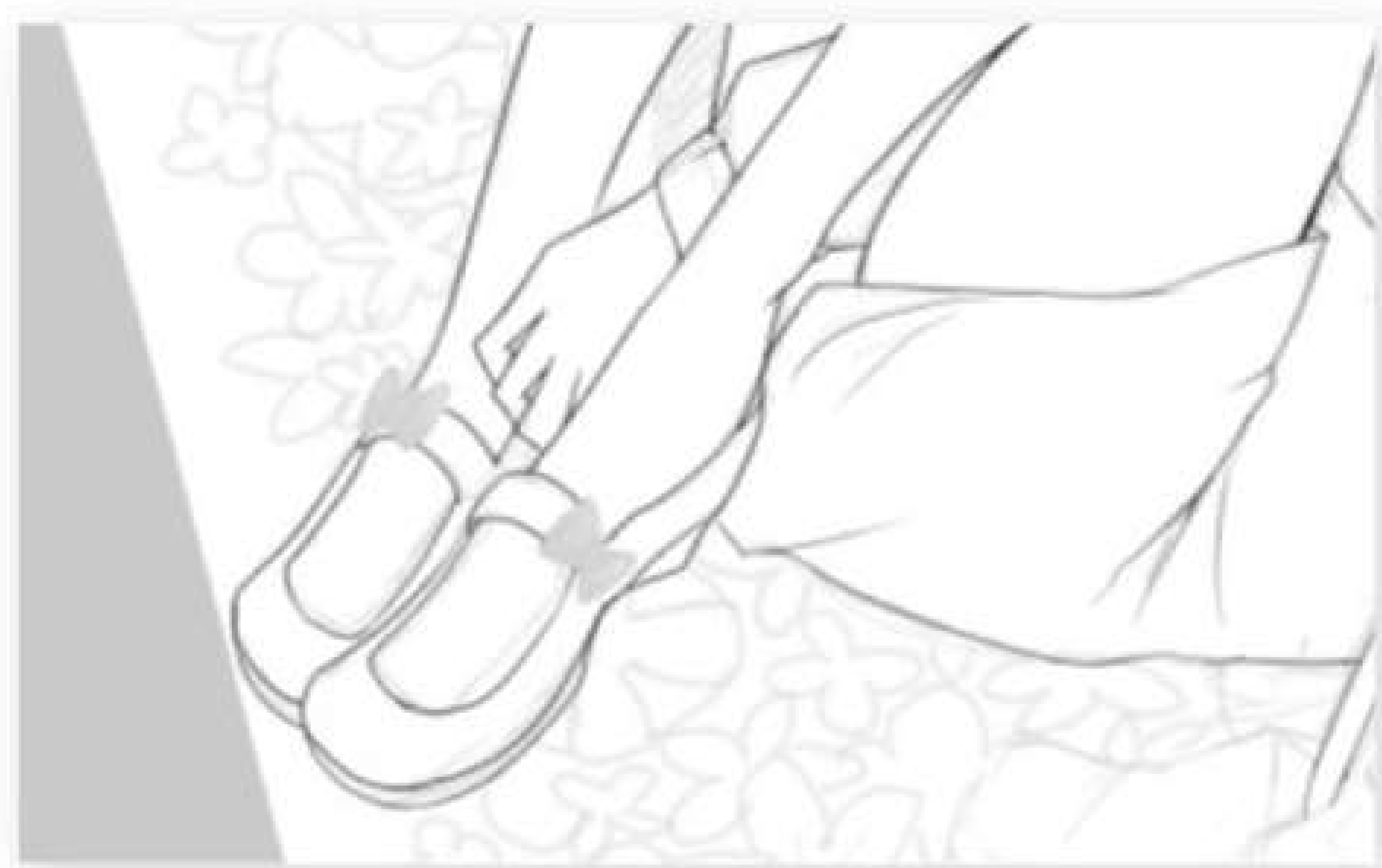


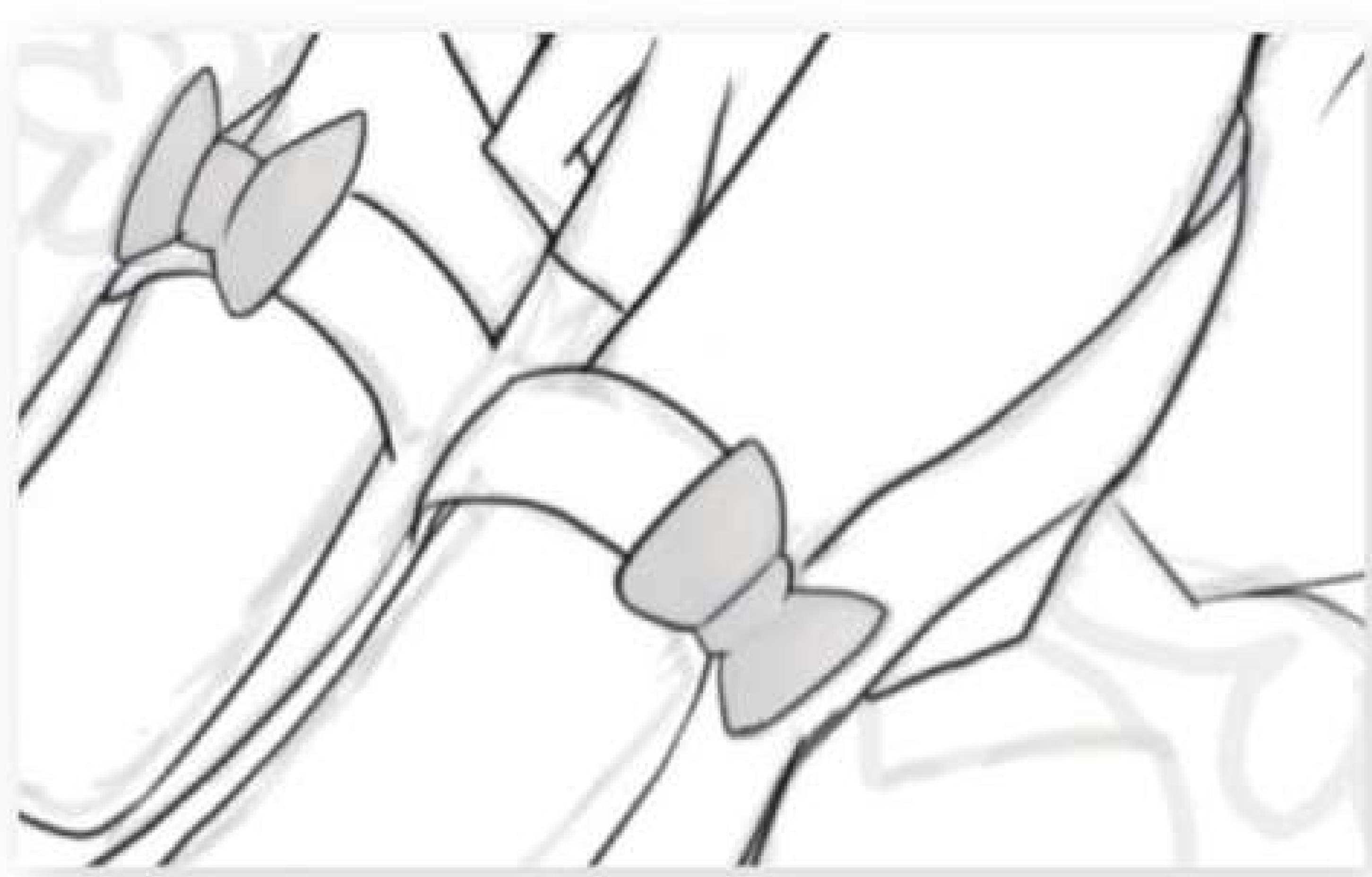
⑥要所要所の線を太くし、強弱を付けました

12

足ができたら、その周囲の服や手、描き残していたぬいぐるみの胴体、靴などを描いていきます。







全体を見て細部を仕上げる

01 ひと通り描けたところで、全体を確認します。その上で必要な部分に斜線で小さな影を描いたり、溜まりを増やしたり、線の太さに強弱を付けるなど、細部の調整を行います。



①一度全体を確認します



↓



②赤で囲んだ部分は、溜まりをつくった調整個所です。このほかにも各所に細部の調整をかけました

02 線画レイヤーとラフを交互に非表示にして違和感がないかを確かめ、納得いくまで微調整します。

線画を非表示にしてラフの表情を確認してみます



目元などの細部を微調整しました。このこだわりが大事です

03 修正を終え、「ペン入れ」にあたる線画の清書が完成した状態です。



Chapter.02

CLIP STUDIO PAINTで彩色する



CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation By TNSK

Chapter. 02

CLIP STUDIO PAINTで彩色する

Chapter.02では、線画に沿って彩色し、イラストを完成させるまでの工程を紹介します。「筆」や「ペン」などのツールを駆使して陰影の柔らかさを描き分けながら、キャラクターを生き生きと仕上げていく手法を紹介します。なお、彩色にはClip Studio Paintを使い、最終的な調整はPhotoshop上で行います。

パーツごとに塗り分ける

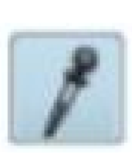
01 完成した線画に沿い、彩色する作業に入ります。ラフの彩色と同じく、パーツごとにレイヤー分けして着色するため、はじめに新規レイヤーを用意します。また、着彩したラフから各パーツの色を拾うため、線画の清書の際に薄くしていたラフのレイヤーの表示を元に戻しておきます。



「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」で新規レイヤーをひとまず3つ作成。名称を「髪の毛」、「パーカー」、「ワンピース」として、清書した線画の下に置きました

着彩したラフのレイヤーを「不透明度：100％」に戻しました

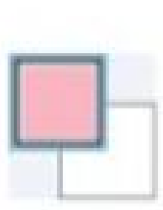
02 まずは髪の毛から着色するため、着彩したラフの髪の毛部分からベースの色を拾います。続いて「塗りつぶし」ツールを設定しておきます。



①「スポイト」ツールを選択



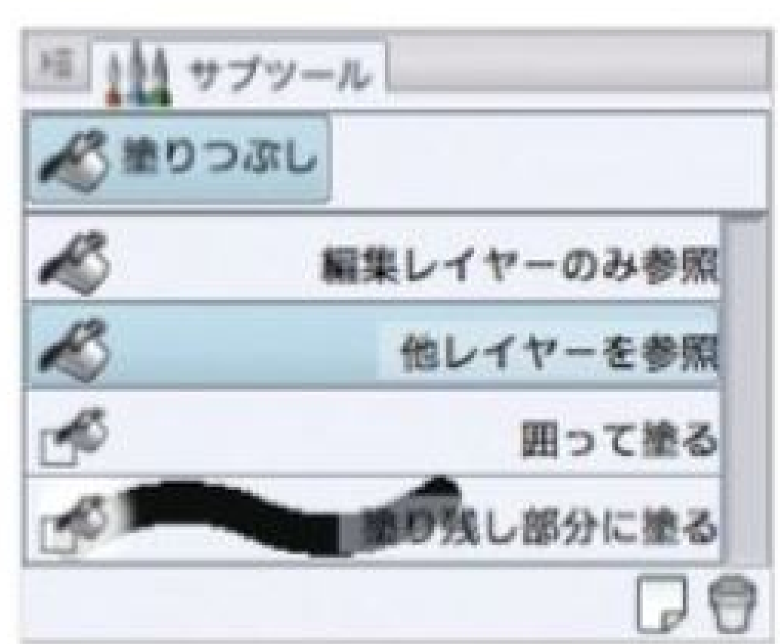
②サブツールパレットで「レイヤーから色を取得」、ツールプロパティパレットで「参照先：表示上のイメージ」に設定



③着彩したラフの髪の毛から、ベース色の部分をクリックして描画色（H/S/V：359/19/98）を取得



④「塗りつぶし」ツールを選択



⑤サブツールパレットで「他レイヤーを参照」に設定



⑥ツールプロパティパレットで「隙間閉じ：2.0」、「領域拡縮：4」などに設定

03 ラフのレイヤーを非表示にして線画のみを表示させ、「髪の毛」レイヤー上で着色します。Photoshopでの着彩時には「アクション」を使って選択範囲の拡大と塗りを自動化しましたが、Clip Studio Paintでは「塗りつぶし」ツールのツールプロパティ「領域拡縮」と「隙間閉じ」の設定で、領域の拡大やちょっとした線画の隙間の補完を自動化できます。


「塗りつぶし」ツールを選択


髪の毛部分を線画の閉じた領域ごとにクリックしてベースの色で塗りつぶしました。クリック後そのままドラッグすると、カーソルが通過した領域を続けて着色できます

04 線画の閉じた領域をひと通り塗りつぶしたら、Photoshopでラフに着彩した際と同様に、尖端の部分を手動で塗りつぶしていきます。

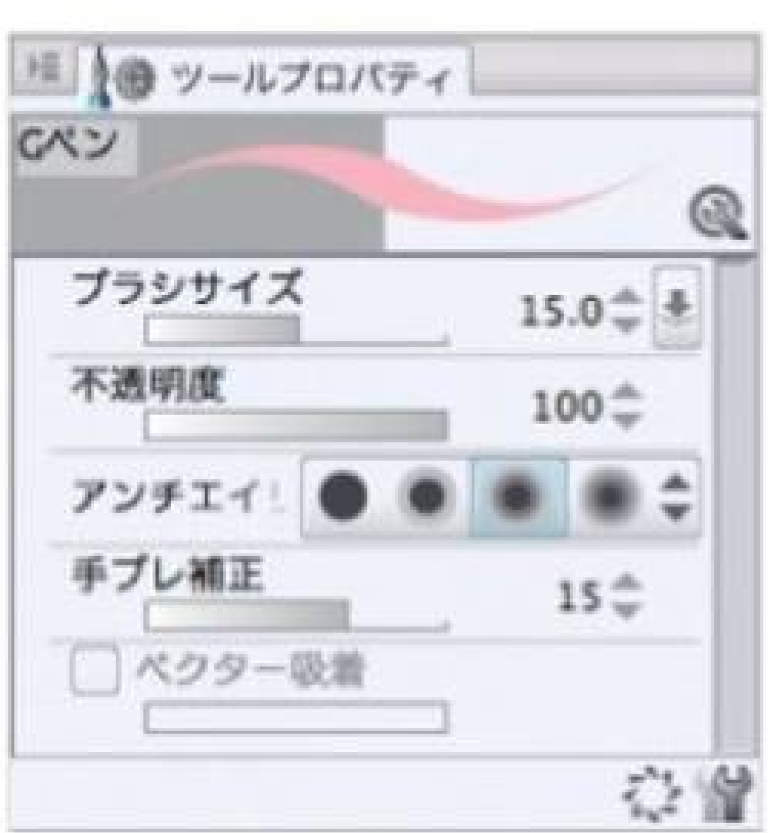

①「ペン」ツールを選択



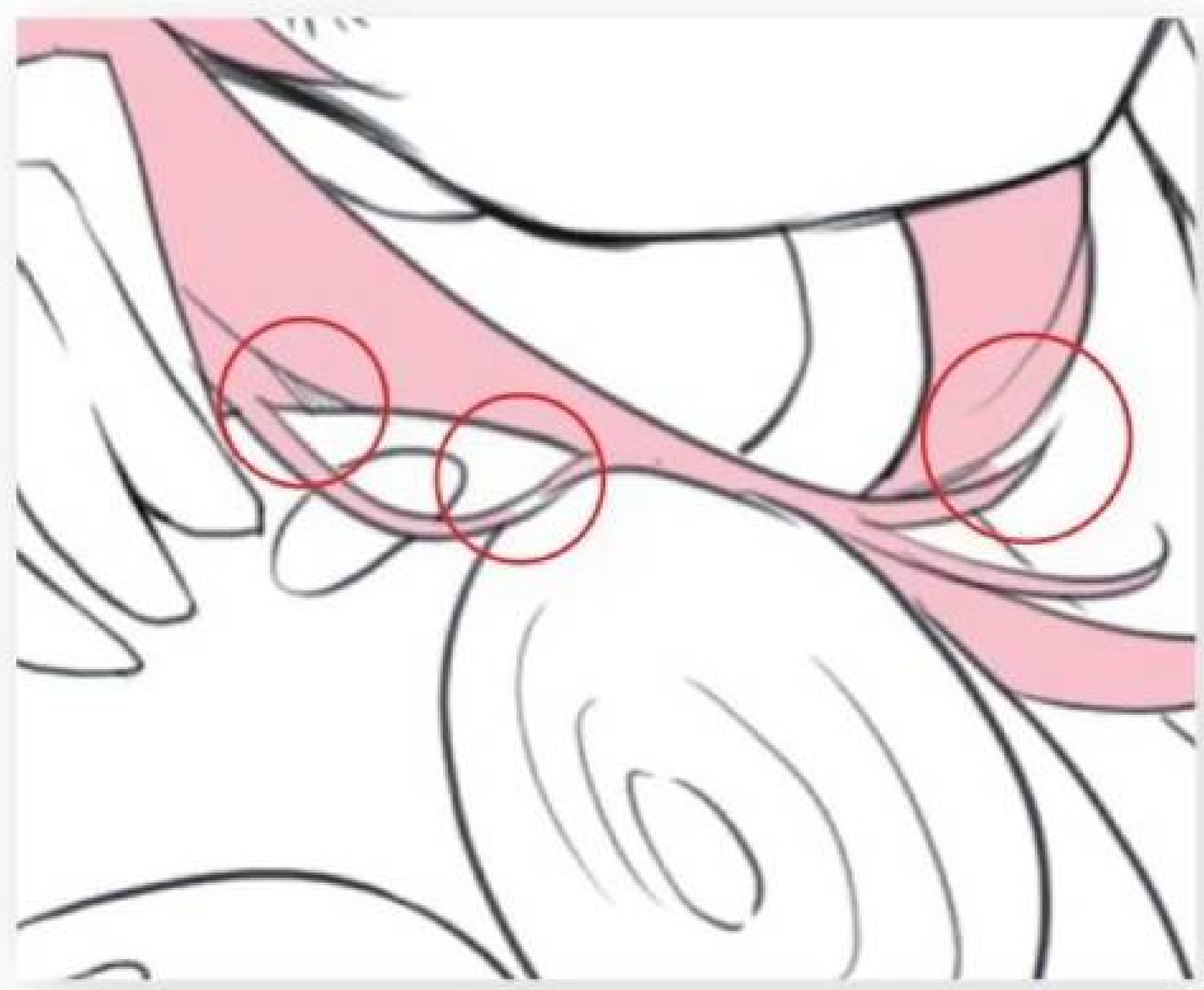
②「ブラシサイズ」を「15px」に設定

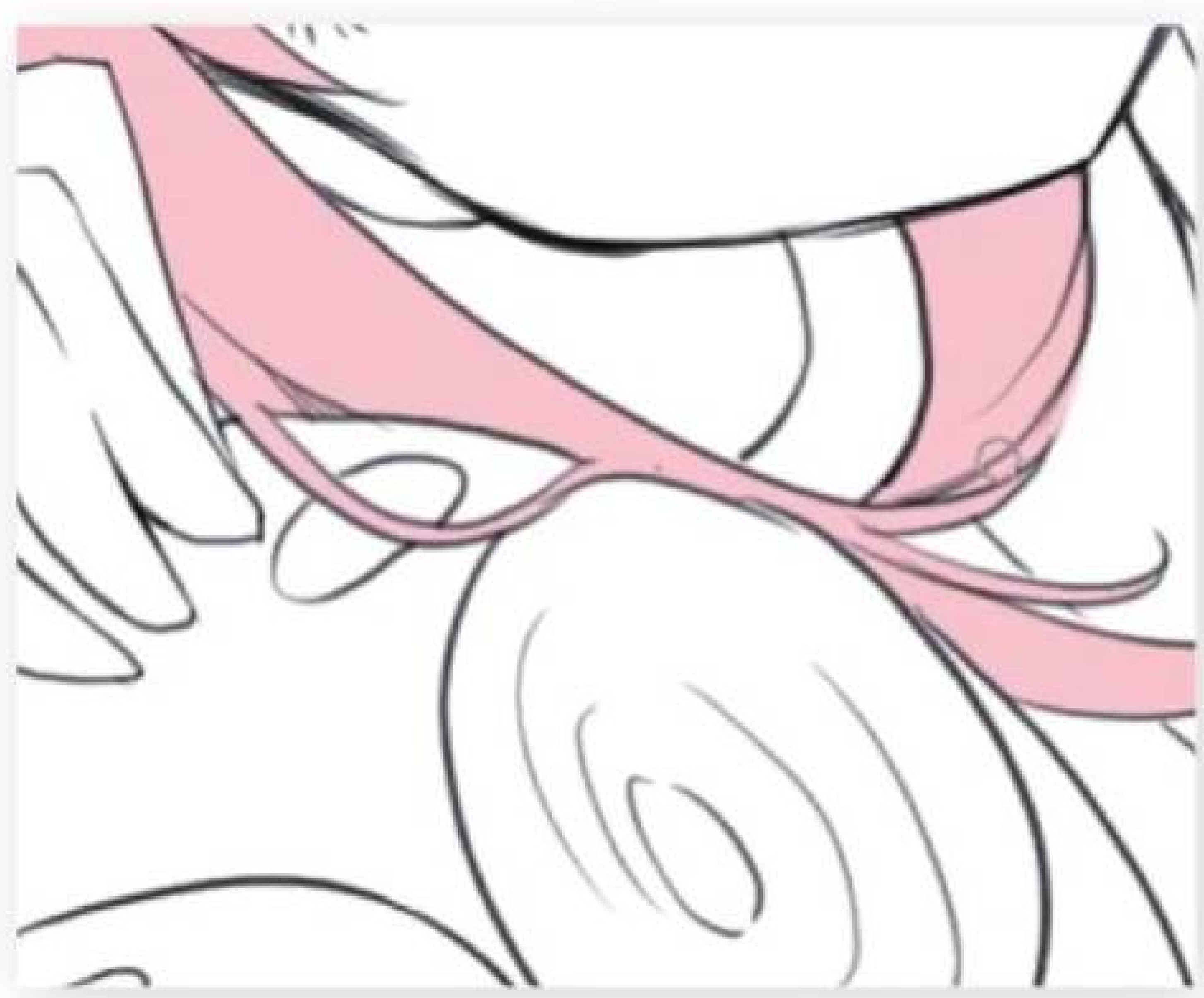


③サブツールパレットで「Gペン」を選択



④ツールプロパティパレットで「アンチエイリアス：中」、「手ブレ補正：15」などに設定




⑤赤で囲んだ隙間の部分を「ペン」ツールで塗りつぶしました

05

先に作成した「パーカー」レイヤーを選び、髪の毛と同様に彩色したラフから色を拾って、パーカーをベース色で着色します。

①「スポイト」ツールを選択

③取得した描画色(H/S/V:9/11/91)に設定

④「塗りつぶし」ツールで着色



②着彩したラフからパーカーのベース色を取得



⑤ラフを非表示にし、線画の閉じた領域ごとに順次着色

06

パーカーをさらに塗り進め、髪の毛と同様に隙間を埋めます。続いて「ワンピース」レイヤーを選び、同様にベース色で着色していきます。

①「塗りつぶし」ツールで着色

②「ペン」ツールで隙間に着色

④描画色をワンピースのベース色(H/S/V:328/18/38)に設定



③「塗りつぶし」ツールで塗りもれた隙間を手動で埋めました



⑤ワンピースも同様に「塗りつぶし」ツールで着色しました

→



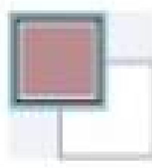
⑥隙間に着色します。自動化できるツールの登場を待ち望んでいます

07

小物と肌のベース色を塗るため、新規レイヤーを2つ作成。続いて、これまでと同様の手順でラフから各色を拾いながら、まずはぬいぐるみのクマ、バッグに着色します。



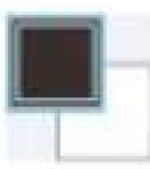
①「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」で新規レイヤーを2つ作成。名称を「小物」、「肌」とし、小物レイヤーを選択しました



②描画色をぬいぐるみのクマのベース色（H/S/V:6/22/77）に設定



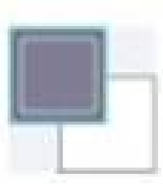
③「塗りつぶし」ツールと「ペン」ツールでクマに着色



④描画色をバッグの紐のベース色（H/S/V:6/25/25）に設定



⑤紐に着色後ラフを表示させて、「スポイト」ツールでバッグの本体をクリック



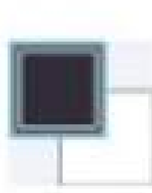
⑥描画色をバッグ本体のベース色（H/S/V:253/12/60）に設定



⑦「塗りつぶし」ツールと「ペン」ツールでバッグの本体に着色

08

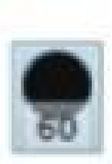
ファスナーに着色します。小物よりも上のレイヤーにあるパーカーとワンピースに接する部分は、輪郭を気にせず「ペン」ツールでざっと塗ります。



①描画色をファスナーのベース色（H/S/V:253/17/23）に設定



②「ペン」ツールで一部を着色



③「ブラシサイズ」を「60px」に設定



09

ラフから首輪部分のベース色を拾い、首輪に着色します。続いて同色で靴にも着色します。

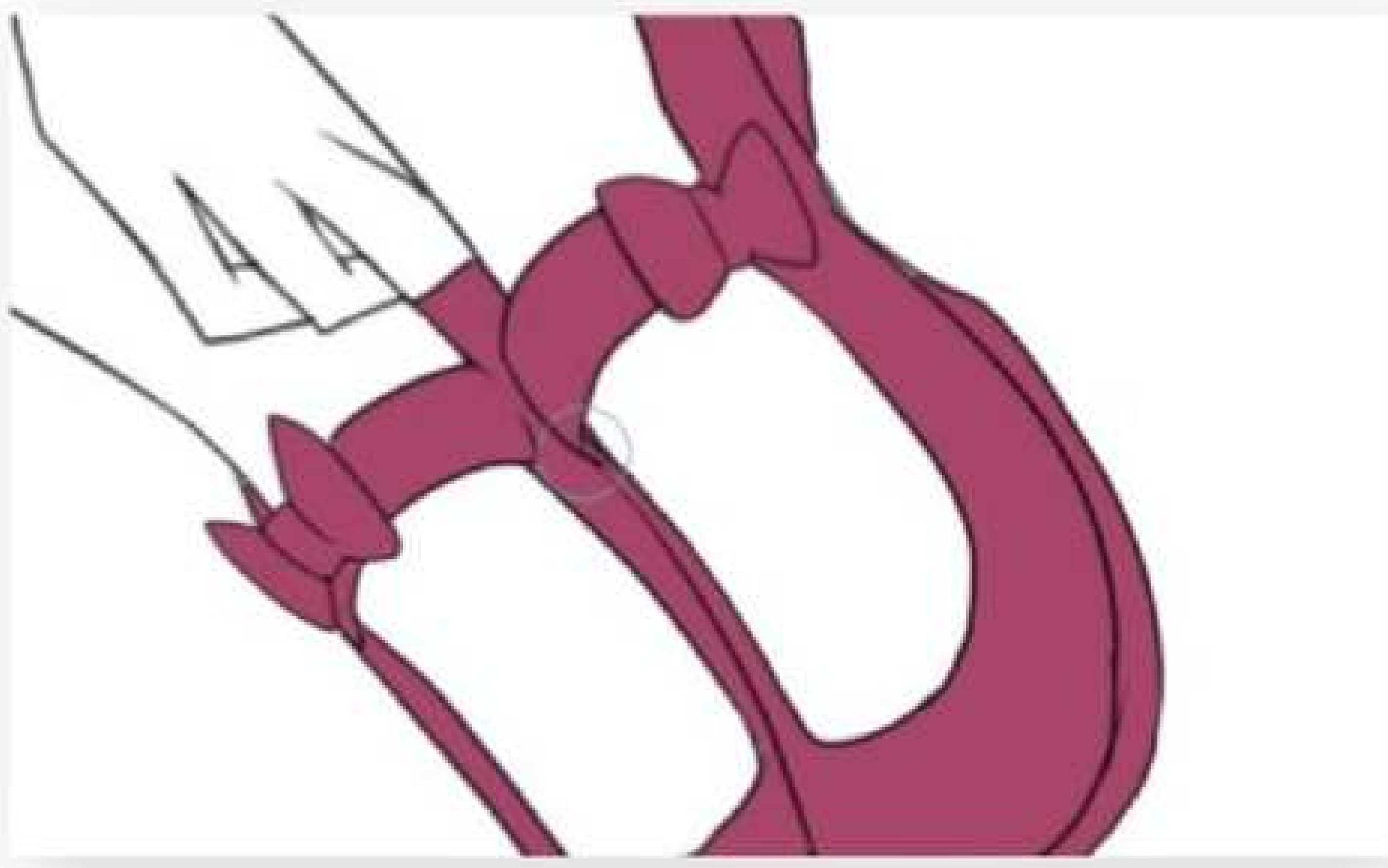
①描画色を首輪のベース色(H/S/V:349/60/64)に設定

②「塗りつぶし」ツールで着色

③「ペン」ツールで隙間に着色

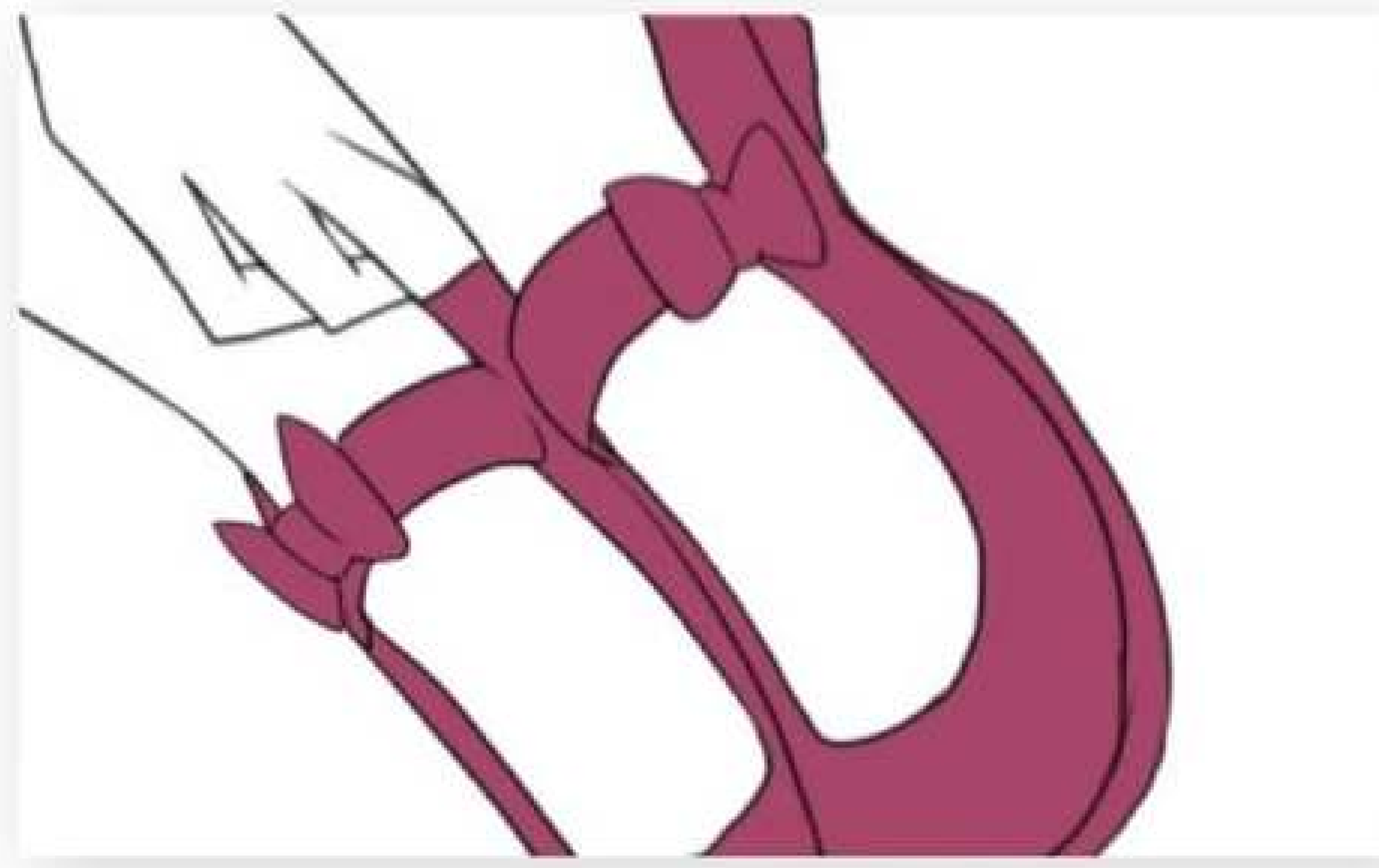


④首輪をベース色で塗りました



⑤「塗りつぶし」ツールで靴に着色

→



⑥「ペン」ツールで尖端の隙間を埋めました

10

「肌」レイヤーを選び、肌部分に着色します。肌は他のパーツの下にあるので、「塗りつぶし」ツールである程度塗れたら、輪郭を気にせず「ペン」ツールでざっと塗りつぶします。続いて「シャツ」レイヤーを作成し、同様に着色します。

①描画色を肌のベース色(H/S/V:4/13/100)に設定して肌に着色



②「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」で新規レイヤー「シャツ」を作成

③描画色をシャツのベース色(H/S/V:304/9/69)に設定してシャツに着色

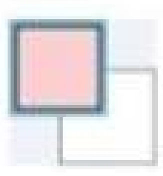


髪の毛に陰影を付ける

01 ベース色の上に陰影を付けていきます。まずは「髪の毛」レイヤーを選び、「透明ピクセルをロック」に設定。続いて髪の毛に彩色するため、描画色とブラシを設定します。



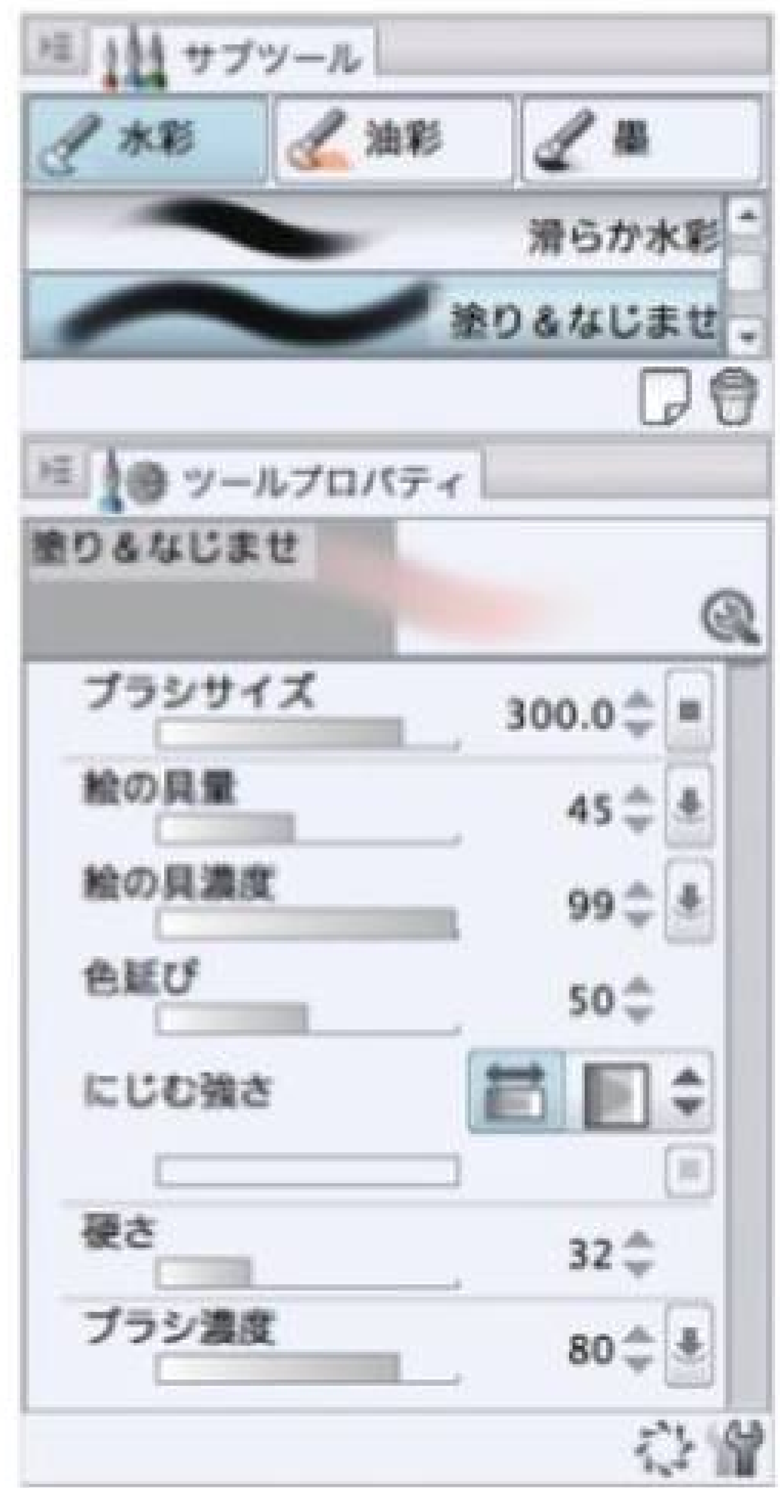
①「髪の毛」レイヤーを選び、「透明ピクセルをロック」を有効にしました



②「スポイト」ツールでラフの髪の明るい部分から色を拾い、描画色を「H/S/V:7/14/100」に設定



③「筆」ツールを選択

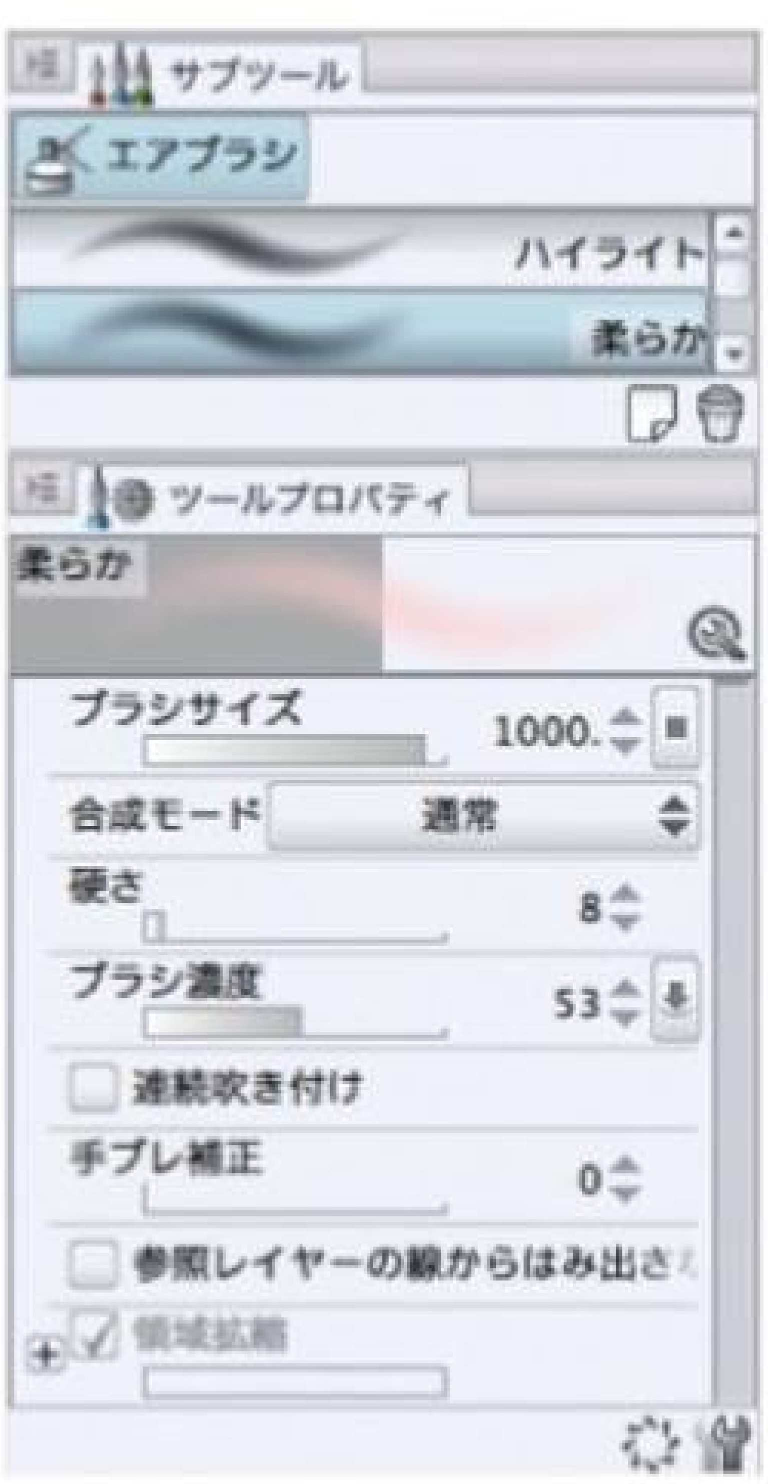


④サブツールパレットで「水彩」の「塗り＆なじませ」に設定後、ツールプロパティパレットで「ブラシサイズ：300px」、「ブラシ濃度：80〜100」程度に設定

02 設定した「筆」ツールで頭の頂点辺りから軽く描きます。次に「エアブラシ」ツールに持ち替えてさらに描き、頭の上部を若干明るくします。



①「エアブラシ」ツールを選択



②サブツールパレットで「柔らか」、ツールプロパティパレットで「ブラシサイズ：1000px」、「ブラシ濃度：53〜100」程度に設定



↓



③薄いピンクで軽く塗り、髪の上部を明るくしました。レイヤーを「透明ピクセルをロック」に設定したため、ベース色の輪郭からはみ出さずに陰影を塗り重ねることができます

03

髪の毛の影を塗っていきます。まずはラフから影色を拾い、はっきりとしたエッジで塗ります。

①「スポイト」ツールで着彩したラフから描画色を取得

②描画色を取得した影色（H/S/V：356/34/91）に設定

③「ペン」ツールを選択



④「ペン」ツールを「Gペン」、「ブラシサイズ」を「70px」に設定



↓

04

「筆」ツールの「水彩」から「塗り＆なじませ」を選択し、影をなじませるように大きく塗ります。

①「筆」ツールの「水彩」を選び、ツールプロパティパレットで「塗り＆なじませ」を選択

②「ブラシサイズ」を「100～300px」に設定



↓

05

描画色を少し濃いピンクに設定して再び「ペン」ツールではっきりした影を描き、引き締めていきます。

①描画色を「H/S/V：356/38/86」に設定

②「ペン」ツールの「Gペン」を選択

③「ブラシサイズ」を「20～70px」に設定



06 ラフから「スポイト」ツールで色を拾い、描画色を少しニュアンスの異なる色に設定します。「ペン」ツールで、はっきりした影を描き足します。

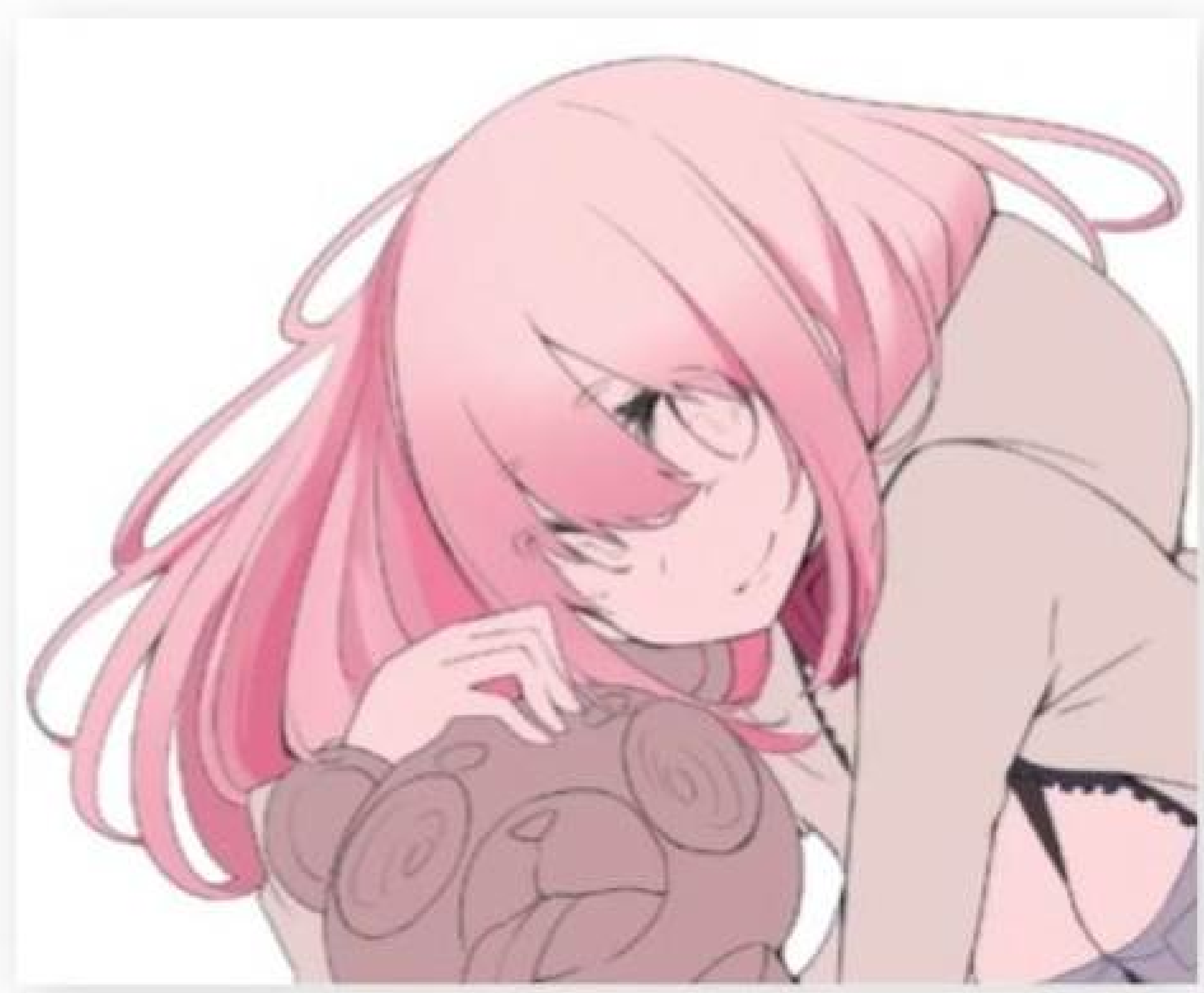
①「スポイト」ツールで着彩したラフから描画色を取得

②描画色を「H/S/V：356/43/95」に設定



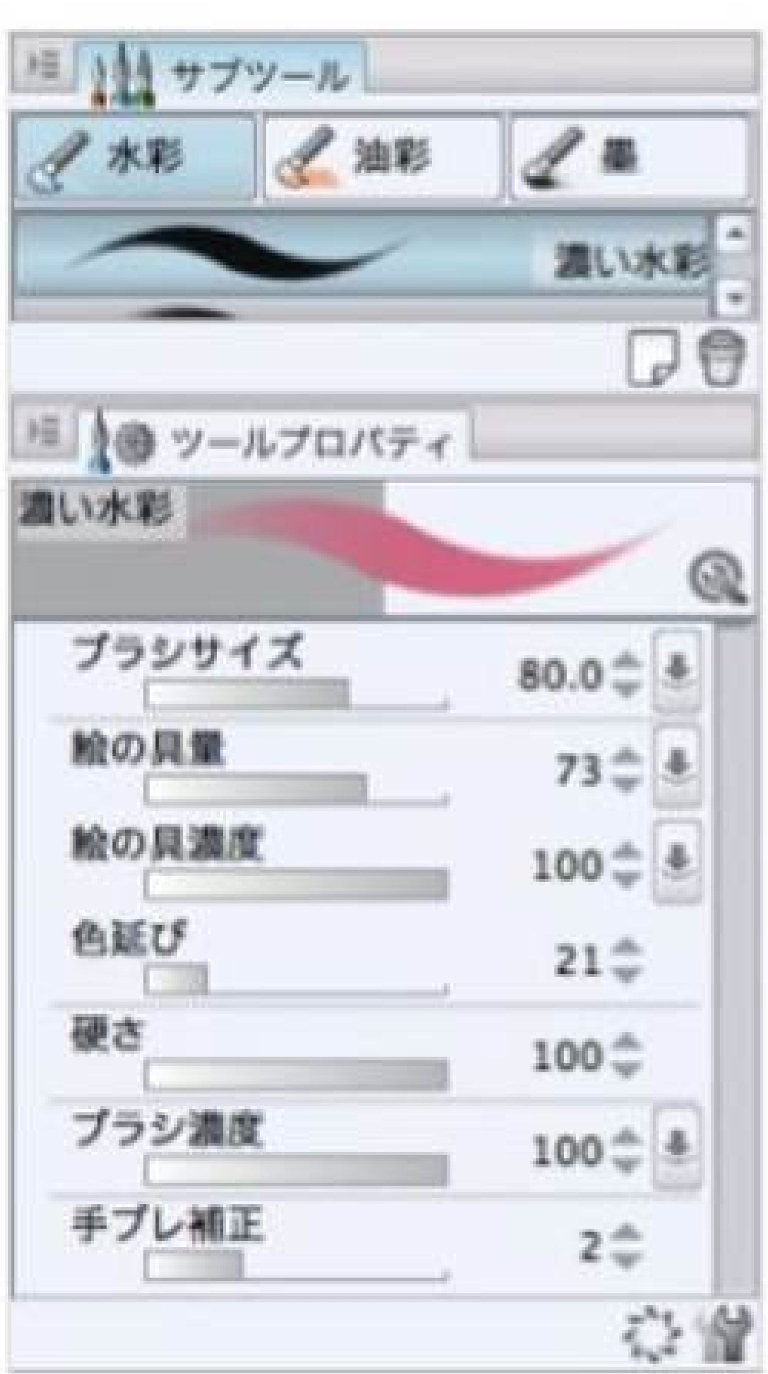
07 「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」に持ち替え、少し濃い影を描画します。続いて明るい色でハイライト部分を整えます。髪の束の境界は「ペン」ツールを使ったはっきりした影、立体的なカーブの部分は「塗り&なじませ」を使った柔らかいエッジの影、それらの中間的な影を描く場合に「濃い水彩」を使います。

①描画色を「H/S/V：354/47/88」に設定



④顔の左奥の髪の毛に濃い影を描き足しました

②「筆」ツールを選択



③サブツールパレットで「濃い水彩」を選択後、ツールプロパティパレットで「ブラシサイズ」を「80px」、「絵の具量：73」などに設定

⑤描画色を「H/S/V：5/14/100」に変更



⑥前髪を中心にハイライトを塗り重ねて整えました

肌に陰影を付ける

01 肌に陰影を塗っていきます。本来は上のレイヤーから塗っていくのですが、完成イメージがつかみやすくなるので、ここでは肌を優先します。



①「肌」レイヤーを選び、「透明ピクセルをロック」に設定しました

②「スポイト」ツールで着彩したラフから影色を取得

③描画色を取得した影色（H/S/V：355/37/90）に設定

塗り＆なじませ

④「筆」ツールの「水彩」から「塗り＆なじませ」を選択

⑤「ブラシサイズ」を「300px」に設定



⑥前髪がかかる部分の影を塗りました

02 「筆」ツールを「水彩」にある「濃い水彩」に持ち替え、足に影を入れます。奥の足の閉じた領域には、「塗りつぶし」ツールを使って影を塗ります。

濃い水彩

①「筆」ツールの「水彩」から「濃い水彩」を選択

②「ブラシサイズ」を「80px」に設定

③閉じた領域は「塗りつぶし」ツールで着色



↓

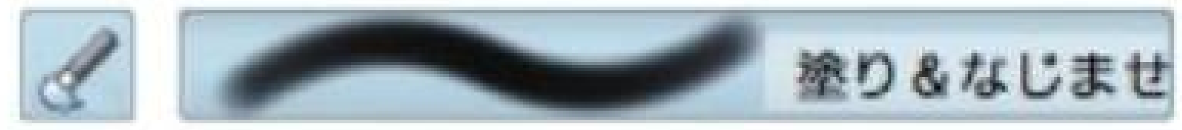


03

「濃い水彩」で足先部分や足の輪郭に沿うように影色で着色していきます。丸みを帯びた太ももの裏側は、「塗り＆なじませ」を使ってなじませ、ソフトな輪郭の影にします。



①先の工程から引き続き「濃い水彩」で影を入れました



②「筆」ツールの「水彩」から「塗り＆なじませ」を選択



③「ブラシサイズ」を「170px」に設定



④丸みのある太もも部分の影をなじませました

04

スカートの影を「濃い水彩」を使ってはっきりとしたエッジで塗ります。そしてふくらはぎや膝下など丸みのある部分は「塗り＆なじませ」でなじませるというように、影の輪郭を描き分けながら塗り進めていきます。



①「筆」ツールの「水彩」から「濃い水彩」を選択



②「ブラシサイズ」を「200px」に設定



③スカートの影をはっきりした輪郭で塗りました



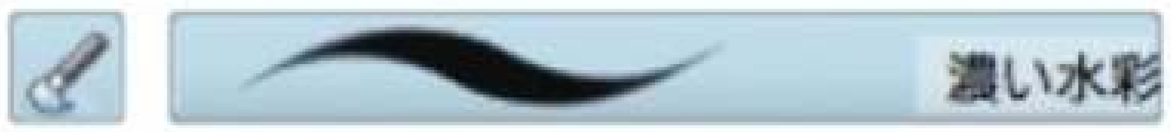
④「筆」ツールの「水彩」から「塗り＆なじませ」を選択



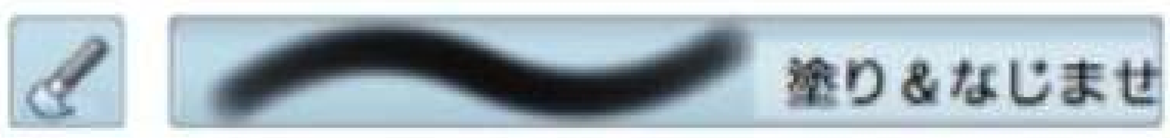
⑤丸みのある膝下部分を中心に影をなじませました

05

パーカーが胸元に落とす影を塗ります。これまでと同様、「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」で影を描き、「塗り&なじませ」でなじませていきます。



①「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」で影を描画



②描画した影を「塗り&なじませ」でなじませる





06

顔の奥側は、「塗り&なじませ」で柔らかくかげを描きます。指は「濃い水彩」ではっきりと描き、関節を境に塗り分けます



①顔の奥側に柔らかいエッジの影を塗りました





②指は関節を区切りにはっきりとした影を描きました

服や胸元に陰影を付ける

01 ワンピースに簡単に影を入れておきます。ベース色よりも暗い色、さらに暗い色と2段階で陰影を付けます。

②描画色を濃い影色（H/S/V：327/19/16）、さらに濃い影色（H/S/V：327/22/10）に設定



①「ワンピース」レイヤーを選び、これまでと同様に「透明ピクセルをロック」を設定しました



③「濃い水彩」で描画



④「塗り＆なじませ」で描画



⑤一段濃い影色で描画

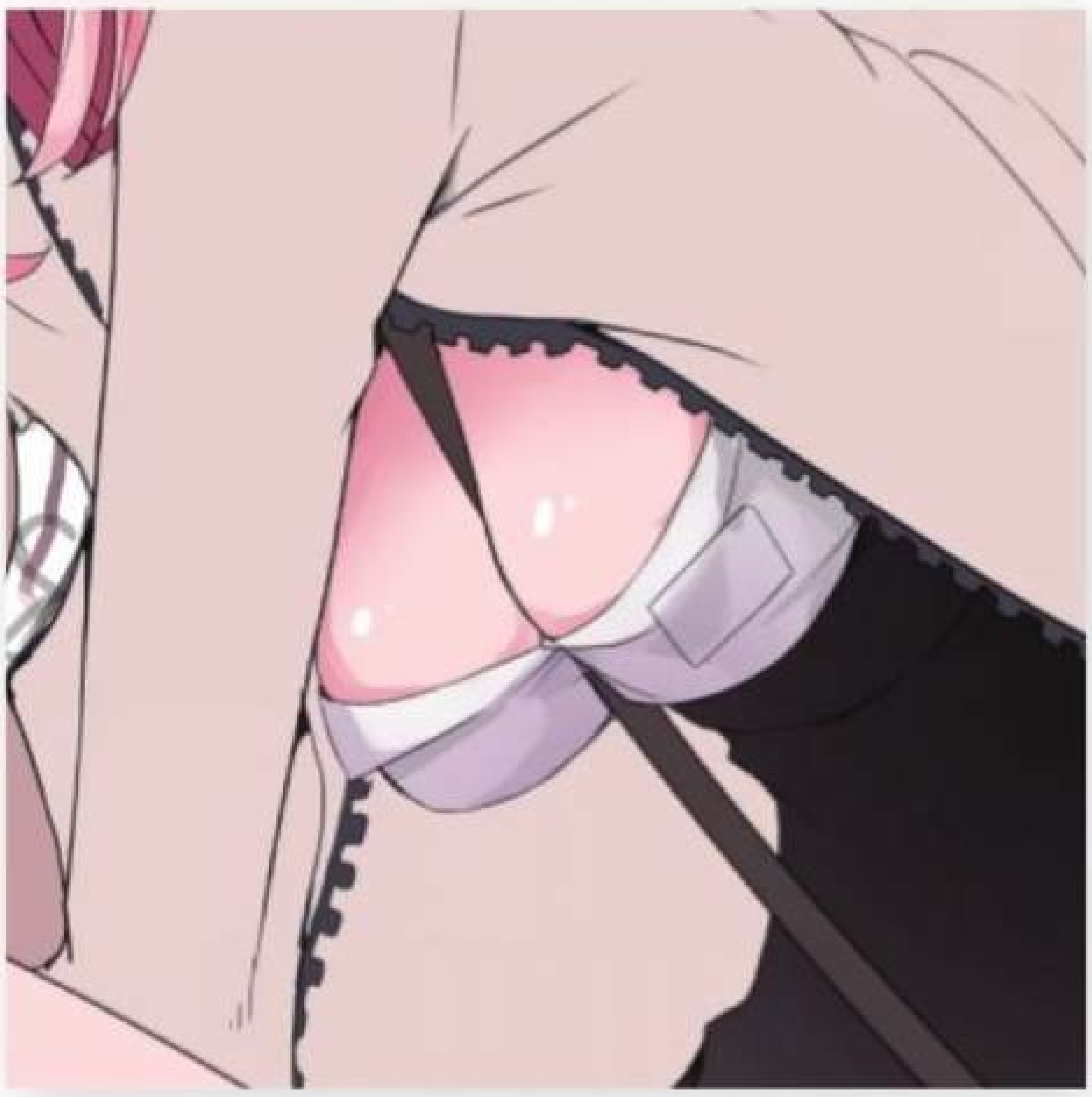
02 「シャツ」レイヤーをこれまでと同様「透明ピクセルをロック」に設定し、カラーサークルパレットで細かく描画色を調節しながら陰影を付けます。同時に「肌」レイヤー上で胸にも着色し、ハイライトを入れてやる気を奮い立たせます。

①描画色をシャツの影色（H/S/V：304/6/86）や、その類似色に随時調節

②「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」で影やハイライトを描画

③「ペン」ツールの「Gペン」で細部のはっきりした影を描画

④「エアブラシ」ツールの「柔らか」で柔らかな輪郭の影色を描画



⑤シャツとともに、隣接する胸にも陰影を描き込みました

顔部分の描き込み

01

「肌」レイヤーを選び、白目を塗ります。ツールは「濃い水彩」を使い、あまり輪郭を明確にしすぎないように塗っていきます。



「肌」レイヤーを選びました

「筆」ツールの「水彩」から「濃い水彩」を選択

「ブラシサイズ」を「50〜60px」に設定



↓



02

着彩したラフから色を拾い、瞳の青い部分と白目部分の影を塗ります。白目の影は、肌の色に少し寄せると自然な印象になります。

①「スポイト」ツールで着彩したラフから描画色を取得

②瞳の青い部分は描画色を「H/S/V：187/41/89」に設定

③「ペン」ツールの「Gペン」で青い目を描画

④「ブラシサイズ」を「25〜50px」に設定



⑤瞳の青い部分に着色しました

⑥白目部分の影は描画色を「H/S/V：352/17/87」などに設定

⑦「筆」ツールの「水彩」にある「塗り＆なじませ」で白目の影を描画

⑧「ブラシサイズ」を「70px」に設定



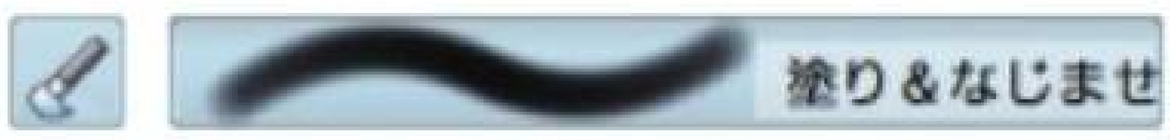
⑨描画色を微調整しながら白目部分の影を塗りました

03

白目に隣接する肌の影を整えていきます。まずは「筆」ツールの「水彩」にある「塗り＆なじませ」で、顔の左側の影を塗り足します。

「スポイト」ツールで肌の影色を取得

描画色を取得した影色（H/S/V：357/27/94）に設定



「筆」ツールの「水彩」にある「塗り＆なじませ」を選び、「ブラシサイズ」を「30px」に設定



↓



顔の左側の影を柔らかなエッジで塗り足しました

04

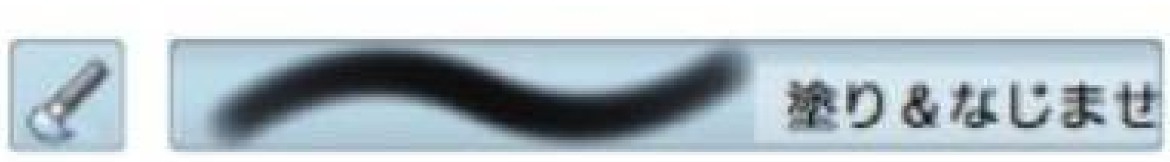
顔の肌の明るい部分の色を「スポイト」ツールで拾い、「濃い水彩」で影の端を削るように塗ります。削り過ぎたら再度「塗り＆なじませ」で塗り、整えます。描画色は、その都度「スポイト」ツールで拾います。

①肌の明るい部分は描画色を「H/S/V：4/13/100」などに設定



②「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」を選び、「ブラシサイズ」を「70px」に設定

④肌の影色は描画色を「H/S/V：356/32/92」などに設定



⑤「筆」ツールの「水彩」にある「塗り＆なじませ」を選び、「ブラシサイズ」を「40px」に設定



③明るい肌色で影をはっきりした輪郭に削るように塗りました



⑥削り過ぎた影を柔らかい筆でなじませながら整えました

05

「ペン」ツールの「Gペン」を選び、頬に白でハイライトを描きます。続いて「スポイト」ツールで肌の影色を拾い、口と鼻に影を入れます。

「ペン」ツールの「Gペン」で頬のハイライトと唇の影を描画

「ブラシサイズ」を「17〜50px」に設定

「スポイト」ツールで肌の影色を取得

取得した肌の影色(H/S/V:357/30/93)で口と鼻の影を描画



左右の頬にハイライトを入れ、口と鼻に影を描きました

06

「ペン」ツールで瞳の暗い部分を塗ります。肌と瞳に彩色すると、およその全体イメージがつかめてきます。



↓



②瞳の暗い部分に彩色しました。ツールは「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」と「ペン」ツールの「Gペン」を併用しています

①描画色を「H/S/V:187/48/30」に設定



③現在の状態です。本来はレイヤーが上にある服から塗るのですが、全体像をつかむため、今回は下の肌から塗りました

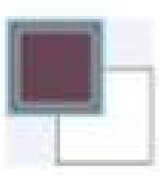
パーカーの彩色

01 下のレイヤーの肌を先に塗り、最低限のイメージが見えたところで本来の順序に戻り、前面のパーツから彩色します。ここではまず「パーカー」レイヤーを選び、裏側の影部分から着色します。



①「パーカー」レイヤーを選び、「透明ピクセルをロック」に設定しました


②「スポイト」ツールでラフからパーカーの裏側の影色を取得


③描画色を取得した影色（H/S/V：348/34/45）に設定


④「塗りつぶし」ツールを選択



⑤パーカーの裏側の影色部分を塗りつぶしました

02 カラーサークルパレット上で色の濃さを微調整しながら、パーカーの裾や袖部分に着色します。



①前工程に引き続き「塗りつぶし」ツールで裾部分に着色しました


②袖に着色するため「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」を選択


③「ブラシサイズ」を「80px」に設定



④色の濃さを変えながら、袖部分に着色しました

03

着彩したラフからパーカーの明るい部分の色を拾い、軽いタッチでふんわりとハイライトを塗ります。

「スポイト」ツールでラフからパーカーの明るい部分の色を取得

描画色を取得した色（H/S/V：30/7/98）に設定



「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」を選択

「ブラシサイズ」を「200px」に設定



↓



04

パーカーのベースの色を拾い、カラーサークルパレットで濃い同系色に調節。影部分を比較的はっきりとした輪郭で塗り、引き締めます。

描画色を影色（H/S/V：9/18/75）に設定

「濃い水彩」の「ブラシサイズ」を「70px」に変更



↓



05 カラーサークルパレット上で影色を少し赤みがかった色に変更し、さらに塗り進めます。

描画色を赤みがかった影色（H/S/V：356/32/79）に変更



「濃い水彩」で赤みがかった影を塗りました

06 「筆」ツールを「濃い水彩」から「塗り＆なじませ」に持ち替え、影のエッジをぼかすように塗ります。

塗り＆なじませ

「筆」ツールの「水彩」にある「塗り＆なじませ」を選択

「ブラシサイズ」を「17px」に設定



影の端をぼかし、なじませるように塗りました

07 「筆」ツールを再度「濃い水彩」に持ち替え、影になる部分に赤みを加えていきます。

濃い水彩

「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」を選択

「ブラシサイズ」を「70px」に設定



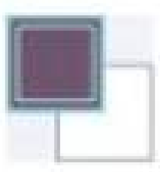
ワンピースの彩色

01 「ワンピース」レイヤーを選び、着彩したラフから明るい部分の色を拾ってハイライトを塗ります。



①「ワンピース」レイヤーを選び、「透明ピクセルをロック」に設定しました


②「スポイト」ツールでラフからワンピースの明るい部分の色を取得


③取得した色をカラーサークルパレットで調整して「H/S/V:327/23/48」に設定



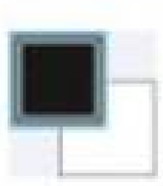
④「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」を選択

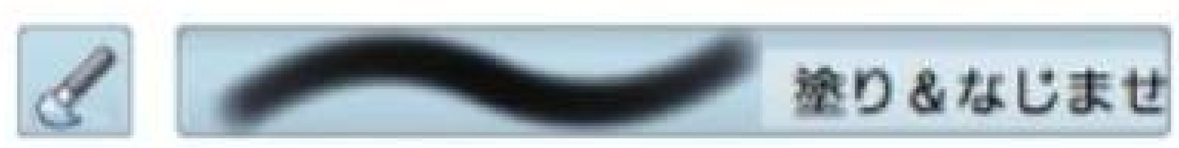


⑤「ブラシサイズ」を「200px」に設定


⑥明るい部分がわかる程度に軽いタッチで色を置きました

02 「筆」ツールの「塗り＆なじませ」と「濃い水彩」を使い分け、影をなじませたりエッジを立たせたりしながら、暗い部分を塗ります。


①「スポイト」ツールでその都度周囲の色を拾いながら、描画色を影色（H/S/V:330/20/8など）に設定



②「筆」ツールの「水彩」にある「塗り＆なじませ」でソフトなエッジの影を描画



④「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」で細くはっきりとした影を描画


③「塗り＆なじませ」を「250px」に設定して明るい部分と影の境界をなじませました

→


⑤「濃い水彩」を「30px」に設定して、服の皺の部分に細くはっきりとした影を描きました

03

影を塗り進めます。使用中の「濃い水彩」で腹部を影色で塗り、「エアブラシ」ツールでなじませます。



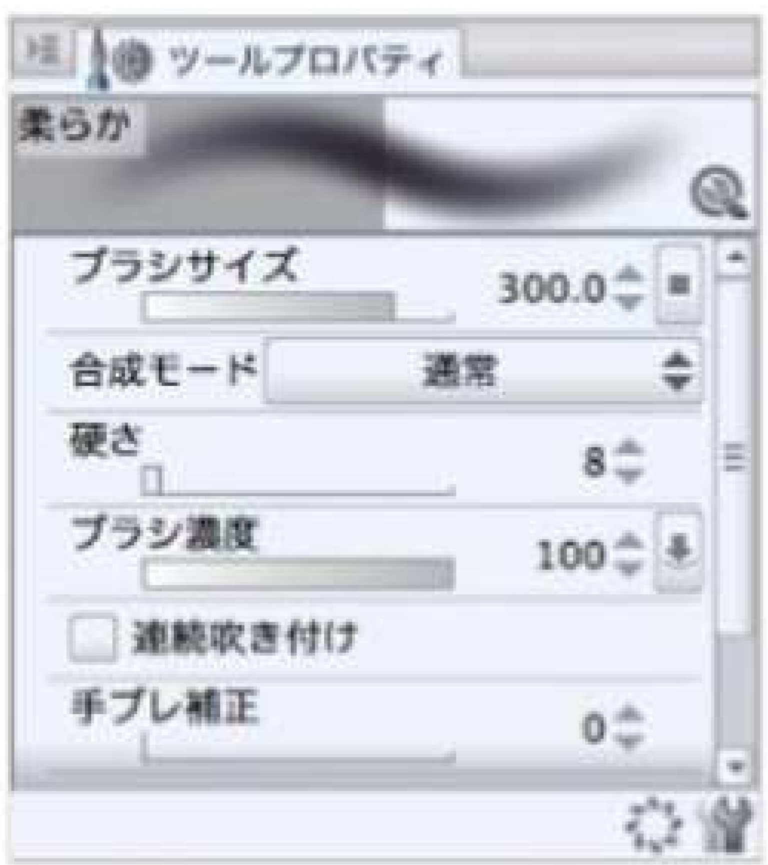
①「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」を引き続き選択



②「ブラシサイズ」を「100px」に設定



④「エアブラシ」ツールを選び、サブツールパレットで「柔らか」を選択



⑤ツールプロパティパレットで「ブラシサイズ：300px」、「合成モード：通常」、「硬さ：8」、「ブラシ濃度：100」、「手ブレ補正：0」に設定



③お腹の辺りに大きな影を描きました



⑥お腹の影をなじませるように塗りました

04

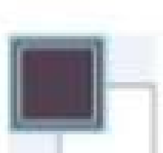
「ペン」ツールを使い、シャープな輪郭で太ももの付け根の最も凸になる部分にハイライトを描き、凹になる部分に最も暗い影色を置きます。



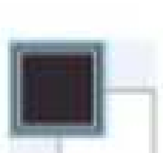
「ペン」ツールの「Gペン」を選択



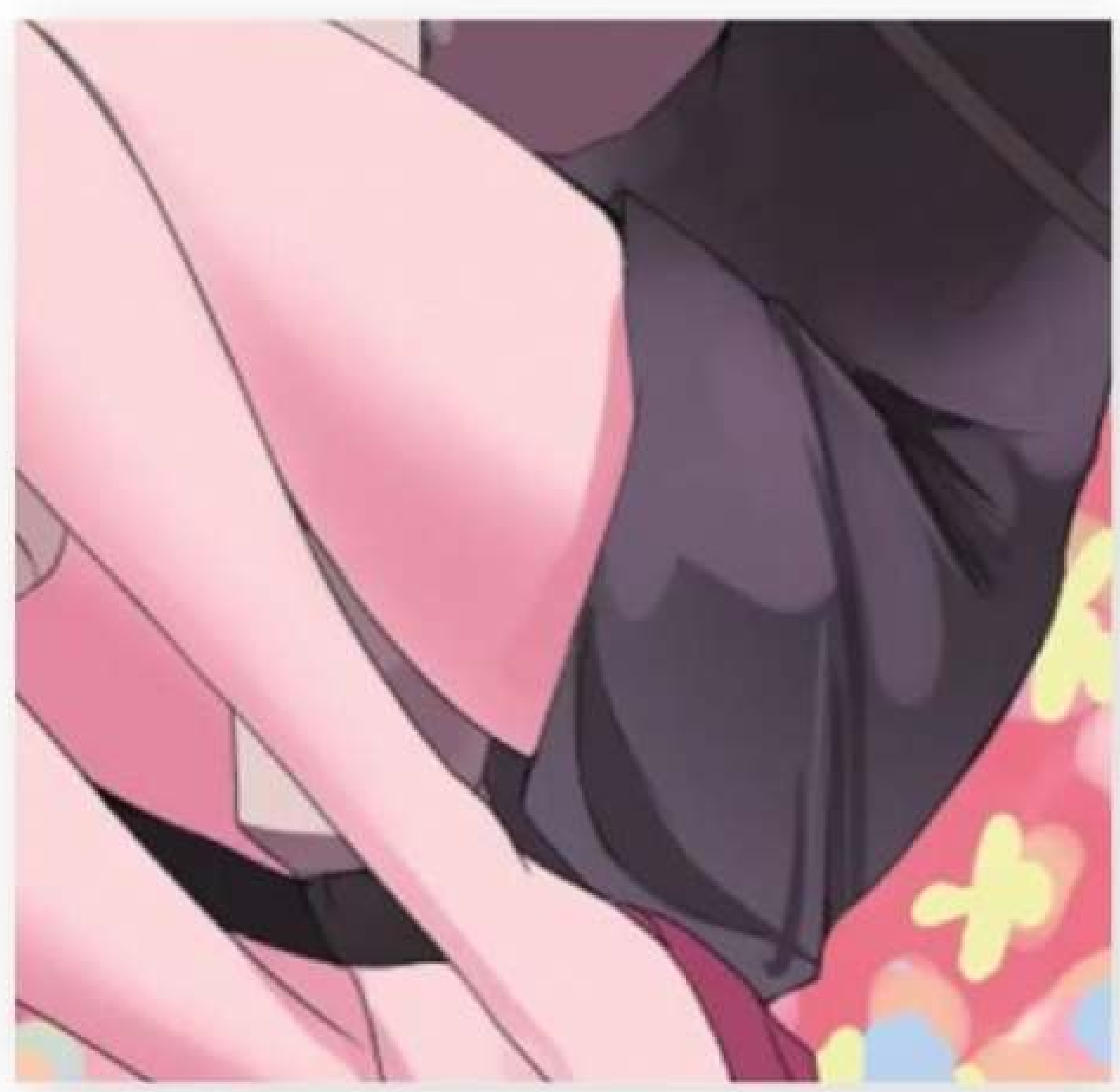
「ブラシサイズ」を「20px」に設定



ハイライトは描画色を「H/S/V:329/23/36」に設定



暗い部分は描画色を「H/S/V:327/20/21」に設定



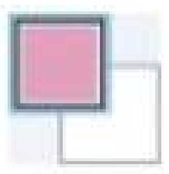
ハイライトの線と最も暗い影を描きました

髪の毛の描き込み

01 髪の毛の陰影を描き込みます。まずは、影部分が全体的に濃くなるように大きなブラシで重ね描きします。



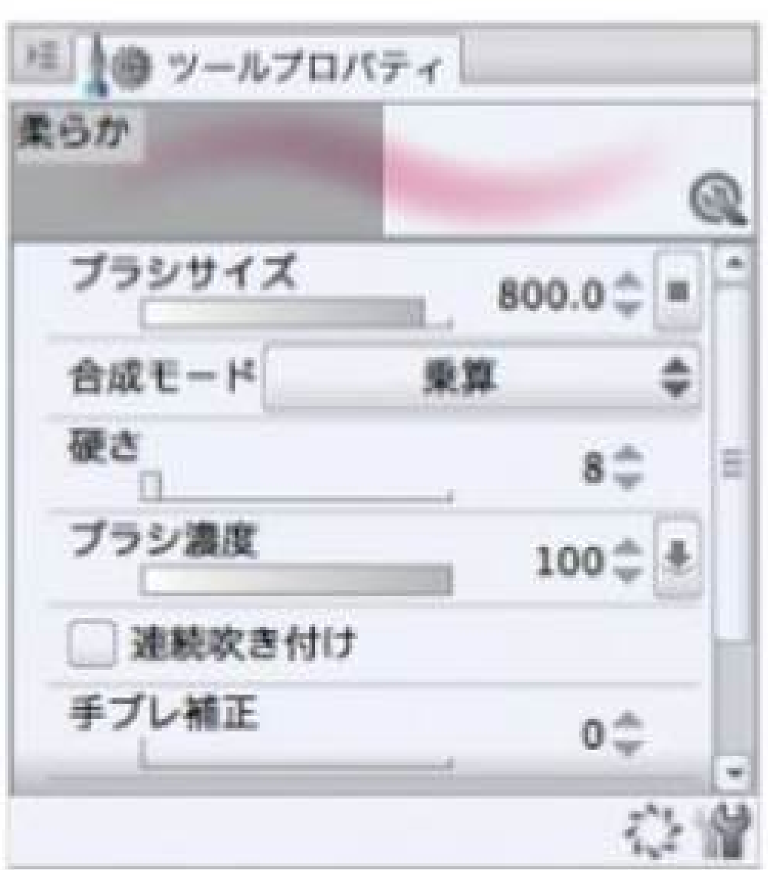
①「髪の毛」レイヤーを選択しました



②描画色を「H/S/V：346/21/92」に設定



③「エアブラシ」ツールを選び、サブツールパレットで「柔らか」を選択



④ツールプロパティパレットで「ブラシサイズ：800px」、「合成モード：乗算」に設定



↓

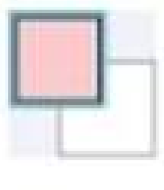


⑤大きなブラシで影部分を濃く重ね塗りしました

02 暗くなり過ぎた部分に、明るい色を重ね塗りしていきます。



①「スポイト」ツールで髪の毛の明るい部分の色を取得



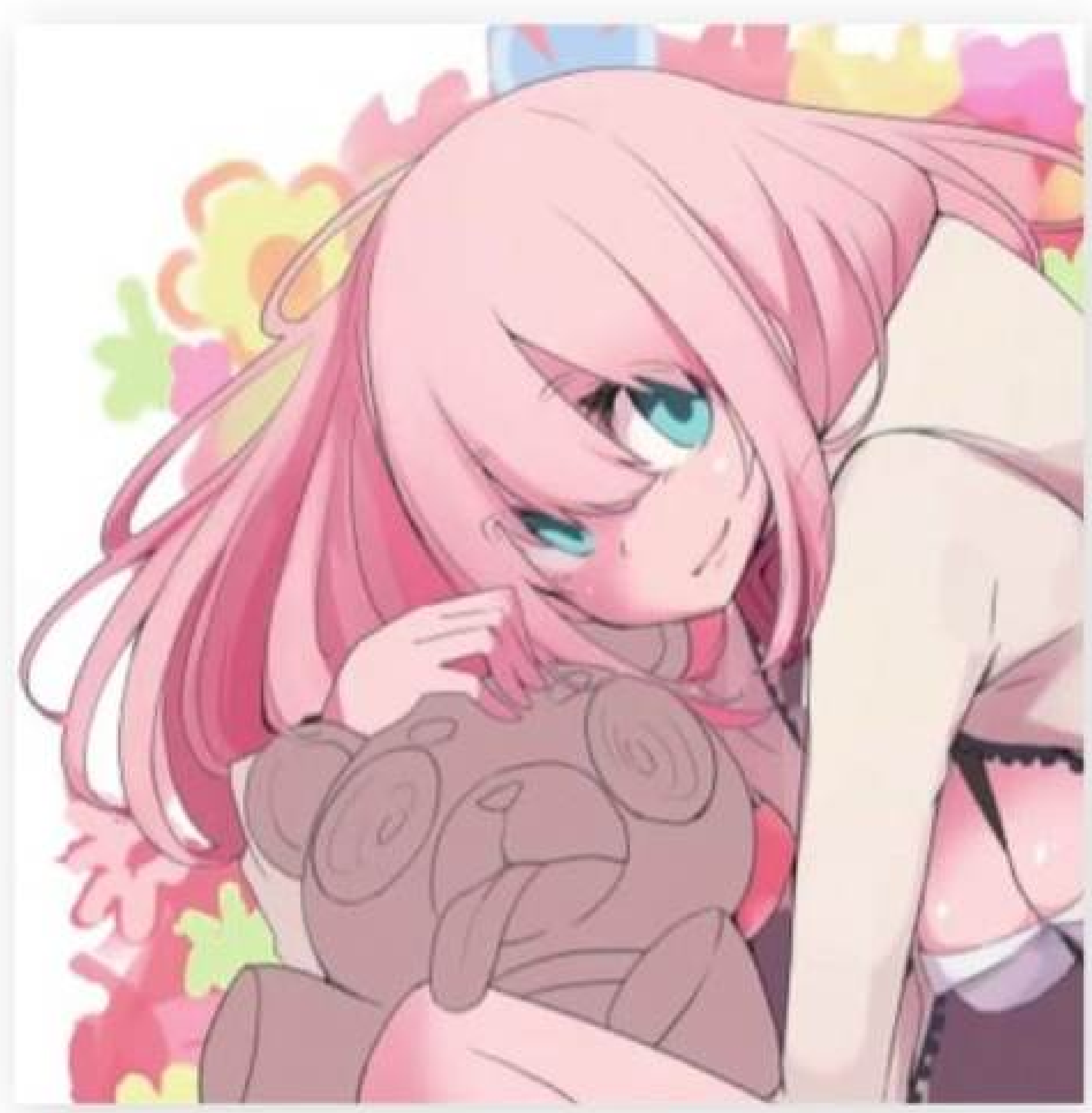
②描画色を取得した色（H/S/V：5/15/99）に設定



③「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」を選択



④「ブラシサイズ」を「70px」に設定



⑤先ほど塗った影が強すぎた部分にハイライトを入れました

03 「スポイト」ツールで周辺の色を拾いながら明るい色、暗い色を塗り重ね、陰影をさらに描き込みます。ツールは「ペン」ツールの「Gペン」と「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」を併用し、はっきりした輪郭で影を描いていきます。

「ペン」ツールの「Gペン」を「20〜70px」程度のブラシサイズに設定して陰影を描きました

「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」を「30〜60px」程度のブラシサイズに設定して陰影を描きました



元の状態です

→

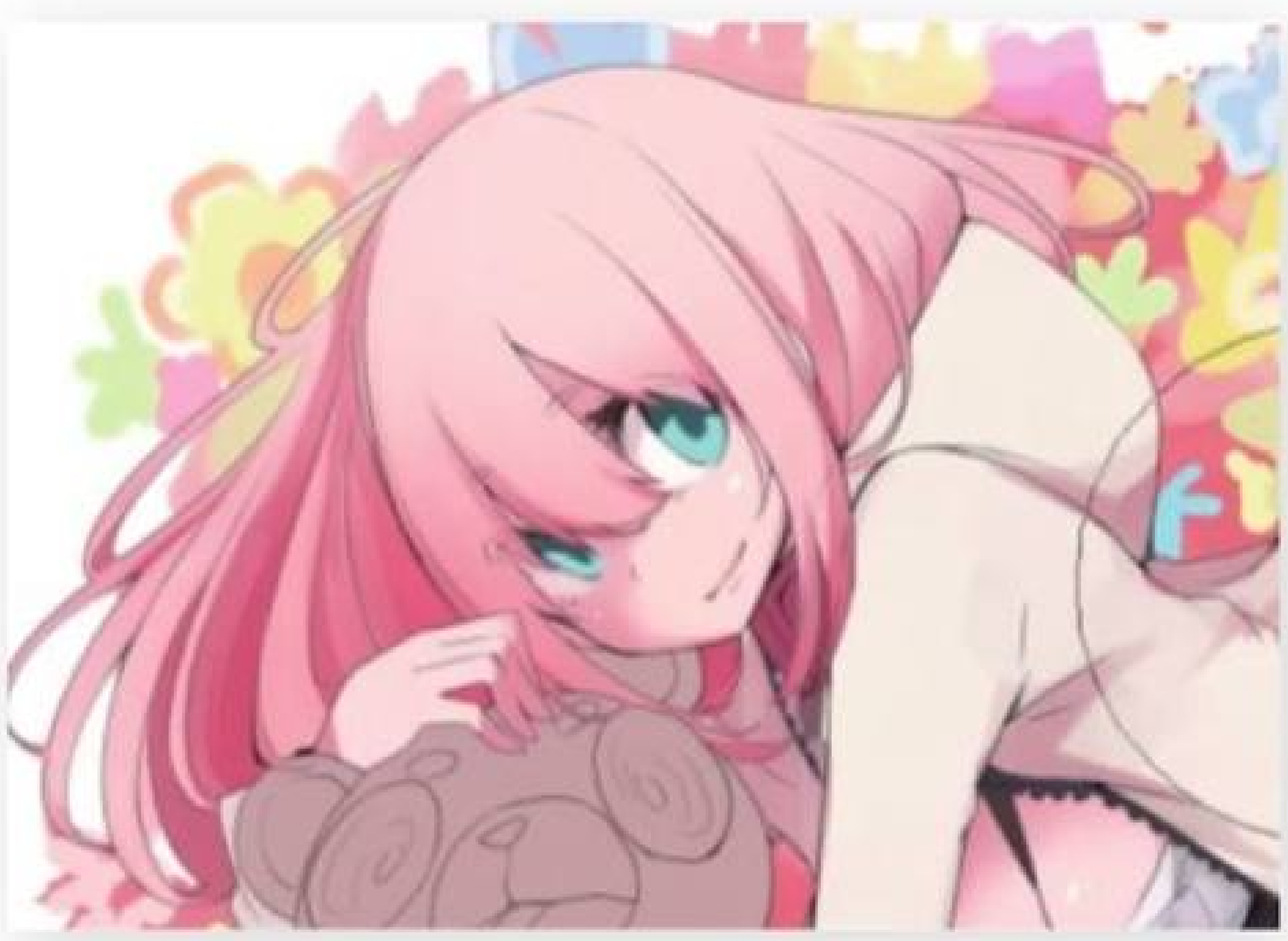


描画色をその都度調節しながら、陰影を描き込みました

04 再度「エアブラシ」ツールの「乗算」モードで影を大きく塗り重ね、もう一段濃く、鮮やかにします。

①「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択

②描画色を「H/S/V:356/21/100」に設定



③大きなブラシで影部分を全体的に濃く重ね塗りしました

④描画色を「H/S/V:356/47/97」に変更

→



⑤描画色を少し鮮やかな色にして、さらに重ね塗りしました

05 髪の毛の影と同色で、眉毛にも着色します。なお、眉毛は「肌」レイヤー上に塗ります。

①「スポイト」ツールで髪の毛の影色を取得

②描画色を取得した影色（H/S/V：354/61/84）に設定

③「ペン」ツールの「Gペン」を選択

④「ブラシサイズ」を「20px」に設定





⑤髪の毛の影色で眉毛に着色しました

06 髪の毛に再度大きなハイライトを入れます。その後、さらに細かいライン状の陰影も描き込んでいきます。

①「スポイト」ツールで髪の毛の明るい色や影色をその都度取得

②「エアブラシ」ツールの「柔らか」（800px、合成モード：オーバーレイ）でハイライトを描画

③「ペン」ツールの「Gペン」（17～20px）で細かい陰影を描画





④「エアブラシ」ツールで大きなハイライトを描きました



⑤赤で囲んだ部分に「ペン」ツールで細かい影を描きました

各パーツの影や細部を調整

01 「肌」レイヤー上で太ももや顔の影を濃く調整します。影色はこれまでと同様「スポイト」ツールで拾ったり、カラーサークルパレットで設定するなど、その都度調節します。

②「筆」ツールの「水彩」にある「塗り&なじませ」で太ももの裏側の影を着色

④「エアブラシ」ツールの「柔らか」を「600〜1000px」に設定して顔や足の影を少し濃く着色


①元の状態です


③赤で囲んだ太ももの裏側部分を影色(H/S/V:353/34/82)で塗りました


⑤大きいエアブラシで明るい影色(H/S/V:353/17/100など)を塗りました

02 ラフから再度「スポイト」ツールで色を拾い、「ペン」ツールの「Gペン」を使って「小物」レイヤー上で靴の色を塗り替えます。また、パーカーとバッグの紐の間に隙間があったため、「パーカー」レイヤー上で塗りつぶしておきます。


①靴の色を「H/S/V:353/60/85」にしました


②パーカーに隙間が空いています


③「ペン」ツールの「Gペン」で塗りつぶしました

03 パーカーの影を調整していきます。まずはフード部分の影が滑らかなエッジになるように、なじませます。



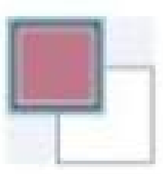
①「パーカー」レイヤーを選択しました



②元の状態です



③「スポイト」ツールでパーカーの影色を拾いました



④描画色を取得した影色(H/S/V:357/30/80)に設定



⑤「筆」ツールの「水彩」にある「塗り＆なじませ」を選択



⑥「ブラシサイズ」を「150px」に設定



⑦フード部分の影をなじませるように塗りました

04 「ペン」ツールに持ち替え、パーカーにはっきりとした輪郭の影を描き足していきます。



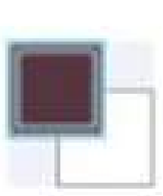
①「ペン」ツールの「Gペン」を選択



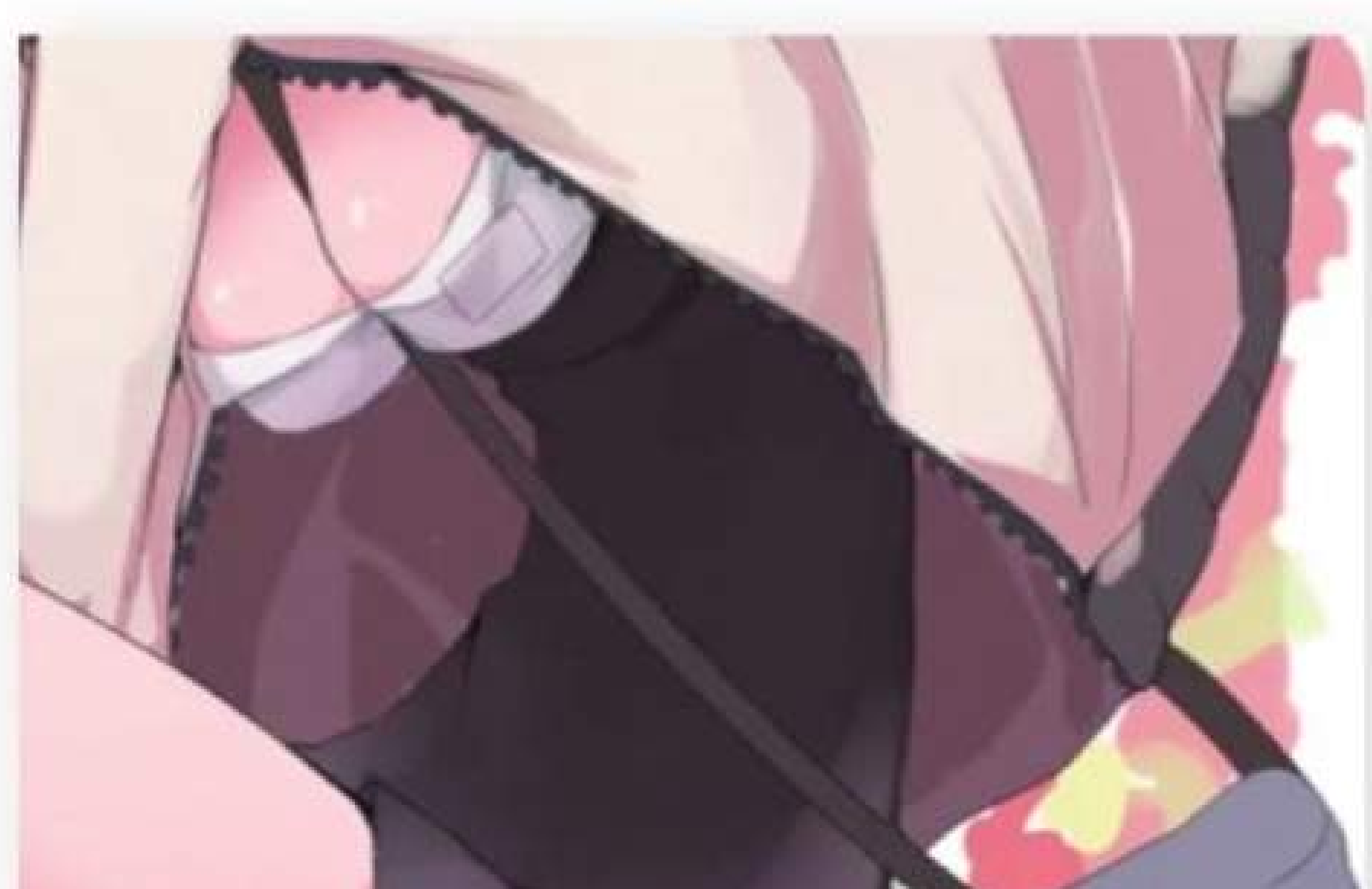
②「ブラシサイズ」を「70px」に設定



05 「スポイト」ツールでパーカーの裏地の濃い色を拾い、ここにもはっきりとした輪郭の影を描き加えます。



描画色を裏地の濃い色(H/S/V:348/38/38)に設定して影を描画



髪の毛の陰影を強める

01 髪の毛周りを整え、陰影をさらに強めていきます。ここではまず「スポイト」ツールで影色を拾い、髪の毛に隠れた眉毛を薄く描きます。



↓

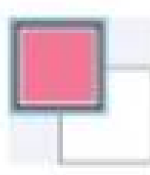




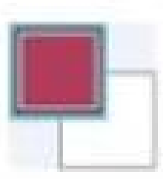
「髪の毛」レイヤーを選択しました



「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」を「25px」に設定



右側の眉毛は描画色を髪の毛の影色（H/S/V：354/40/98）に設定して着色



左側の眉毛は描画色を暗めの「H/S/V：354/60/74」に変更して着色

02 いったん全体を見てみると、少し赤に寄っているため「イメージ」メニュー→「色調補正」から「カラーバランス」や「色相・彩度」を使い、最終的に黄味を増やしました。



調整前の色の状態です。赤寄りの鮮やかな色合いになっています



彩度を下げ、黄色寄りに調整しました

03

「ペン」ツールの「Gペン」で髪の毛のハイライトとシャドウをはっきりと描き、陰影を整えていきます。「スポイト」ツールを使ってその都度周囲の影色や明るい色を拾いながら、少しずつ塗り進めます。

「スポイト」ツールで髪の毛の影色や明るい色をその都度取得

「ペン」ツールの「Gペン」を選択

「ブラシサイズ」を「15～20px」に設定





髪の毛の流れに沿い、影の尖端を整えました

04

少しずつ影を描き加え、形を整えていきます。はっきりとした輪郭の尖った影も描き加えます。





線画に沿うように影色で影を塗り足し、整えました





ペンタブレットの筆圧感知で線端の力を抜くようにラインを描き、はっきりとしたエッジで影の尖端を描きました

05

影を描くとともに、影になった部分に明るい色をかぶせるなどして、明暗のバランスを整えていきます。





右上の影になった部分に明るい色をかぶせました





影のエッジを立たせるように、細くシャープなハイライトを描きました

06

前髪の一部は「筆」ツールの「濃い水彩」で陰影を描き、柔らかなエッジで立体感を出します。その後「ペン」ツールに戻って線画のない部分にラインを描き、髪の流れをつくるなどして密度を高めていきます。

①「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」を「20～40px」に設定



②前髪の一部の陰影を「濃い水彩」で整えました





③線画のない部分に影色で髪の毛のラインを描きました

パーカーの描き込み

01 先の工程でパーカーに付けた陰影を、さらに描き込みます。「スポイト」ツールで周囲の色を拾いながら、ここではまず肩まわりの影のはみ出しを修正したり、ハイライトを加えるなどして整えていきます。ツールはこれまでと同様「ペン」と「筆」ツールを適宜使い分けます。



「パーカー」レイヤーを選びました

「スポイト」ツールで周囲の影色や明るい色を取得

「ペン」ツールの「Gペン」ではっきりとした影やハイライトを描画

「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」で若干柔らかい陰影を描画。さらにぼかしのかかった陰影は「塗り&なじませ」で描画



↓



肩まわりの陰影を整え、外側に「ペン」ツールでハイライトを描画。脇の下の影は「塗り＆なじませ」でぼかしました

02 内側の濃い部分に立体感を出します。カラーサークルパレットも使い、色を調節しながら描きます。

明るい部分から取得した色をカラーサークルパレットでさらに明るい「H/S/V：348/27/55」に調節し、ハイライトを描画



元の状態です。濃い影色を拾い、左側の塗り残し部分を「ペン」ツールの「Gペン」で塗りつぶしておきます

→



「筆」ツールの「塗り＆なじませ」でソフトな輪郭の影を描き、「濃い水彩」で影の境界にハイライトを入れました

03

影色を拾い、さらに暗く調節します。鞄の紐が落とす影や、影の境界部分などに最も濃い色を入れていきます。

濃い部分から取得した色をさらに暗い「H/S/V:348/44/25」などに調節し、濃い影を描画



鞄の紐やファスナーの濃い影を「Gペン」で描き、「濃い水彩」で中央の影の境界部分に一段濃い影を入れました



「濃い水彩」ではっきりと描いた濃い影の境界をぼかすように「塗り&なじませ」で上塗りしました

04

明るい部分の色を拾い、左側に「塗り&なじませ」で薄くハイライトを描画。続けてパーカーの右側の裏地も同じように陰影を描き込みます。



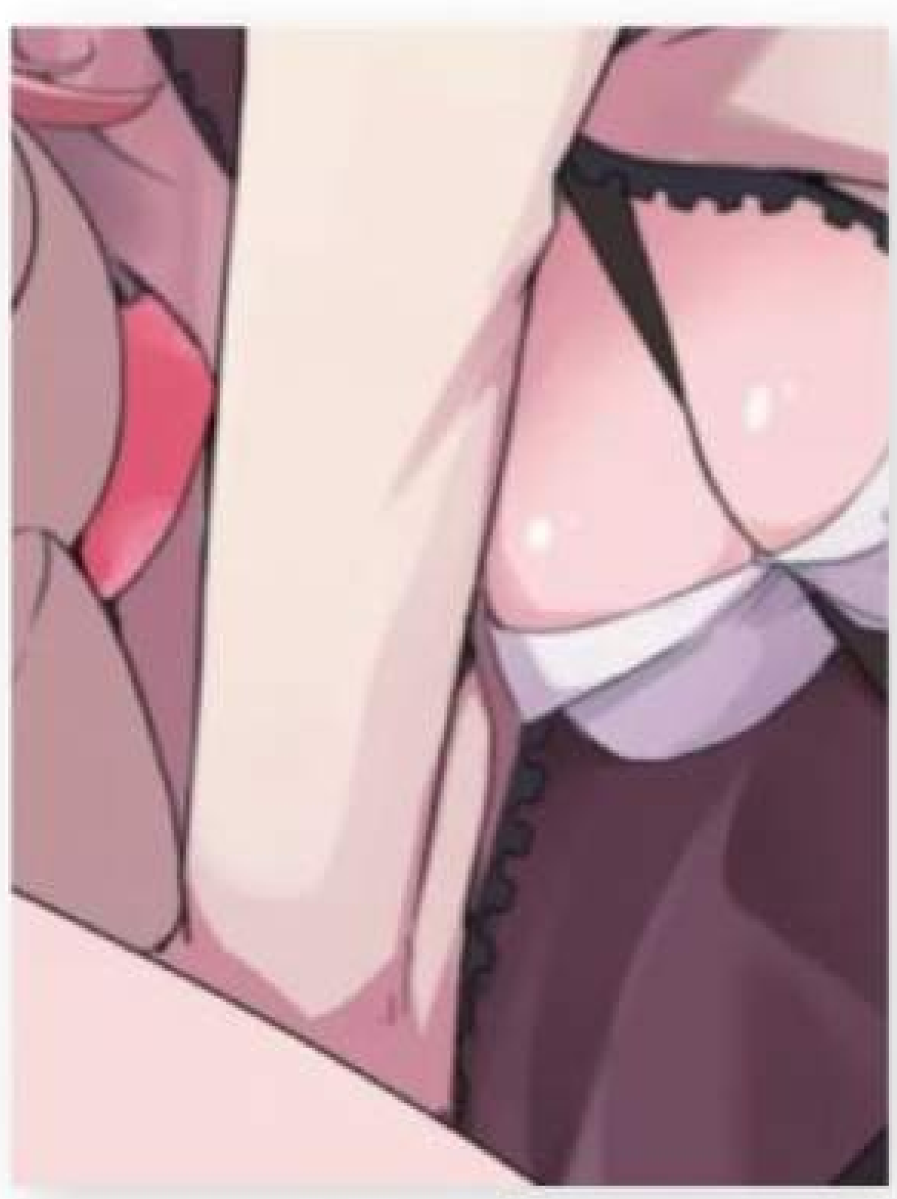
05

パーカーの袖部分を描き込みます。赤みのある濃い影、薄い影、明るい部分と3段階ある陰影を整えます。

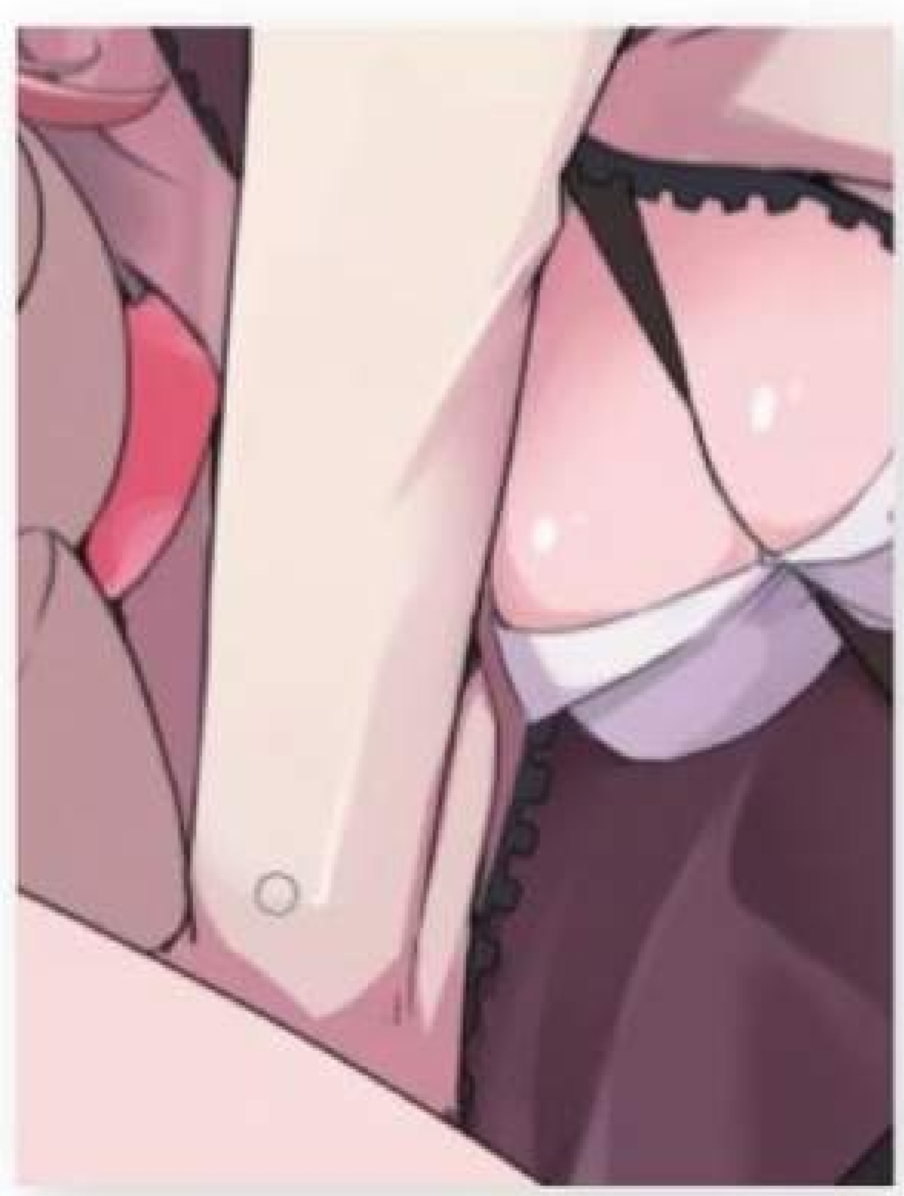
③明るい部分から取得した色をカラーサークルパレットでさらに明るい「H/S/V:27/6/100」に調節



①元の状態です。ここから影の輪郭を整えていきます



②「Gペン」で下方の濃くはっきりした影、「濃い水彩」で薄い影と上方の尖った影を描画



④上方の影を「塗り&なじませ」でぼかし、「Gペン」で凸部分にハイライトを描きました

06 パーカーの陰影を丁寧に塗り重ねていきます。これまでと同様「ペン」と「筆」ツールを併用し、「スポイト」ツールで周囲の色を拾って適宜カラーサークルパレットで調節しながら描き進めます。


「スポイト」ツールで周囲の影色や明るい色を取得


「ペン」ツールの「Gペン」ではっきりとした影やハイライトを描画


それほど明確にしたくない影は「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」で描画。さらにぼかしのかかった陰影は「塗り&なじませ」で描画



↓


ここでは主に「濃い水彩」と「Gペン」を使い、明るい色や影色を足し引きしながら脇の下や背中まわりの陰影を整えました

07 明るい部分の色を拾って明部の面積を増やすように着色したり、「Gペン」で影のエッジを立てるなどしながら、ひたすら塗り進めます。


元の状態です。ここでは主に胸から下部分の大きな陰影を整えていきます

→


「濃い水彩」(20〜50px)と「Gペン」(20〜25px)を併用し、エッジの質感を描き分けながら陰影を整えました

08 引き続き「濃い水彩」と「Gペン」の併用で影の輪郭を整えながら、ところどころ「塗り&なじませ」でぼかしをかけていきます。



「筆」ツールの「水彩」にある「塗り&なじませ」(60px)で影のエッジにぼかしをかけました

09 明るい部分の色を拾い、「Gペン」を「20px」と小さめに設定して凸部分や影の境界にハイライトを入れます。その後、首元や小物に隠れた右手の一部、太ももに隠れる肘部分などの細かい陰影を整えていきます。

「ペン」ツールの「Gペン」を「20px」に設定して細いハイライトを描画



凸部分や影の境界にハイライトを描いて立体感を出しました



ぬいぐるみに隠れた右腕や右肩などの細かい部分に影を描きました。そのほか、左肘など各所の陰影を微調整しました

10 パーカーの線画が交わる部分、パーカーの布が皺になり影が濃くなる際の部分を「ペン」ツールの「Gペン」でなぞり、立体感を強めます。

「ペン」ツールの「Gペン」を選択

「ブラシサイズ」を「7px」に設定

描画色を「H/S/V：358/30/17」に設定



元の状態です



影が濃くなる部分の線画の交点を太くしました

11 引き続きパーカーのフードの付け根と裾部分の2カ所で、線画の交点を太くして抑揚のあるラインにします。あわせてここでは、「Gペン」を「20px」に変更して、フードにかかる髪の毛の影なども描きました。



12 裾口の黒い部分にはみ出した塗りを修正します。同時に裾付近の影の部分を大きく削るように修正します。

③「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」や「塗り&なじませ」を使って裾付近の影を修正



①元の状態です。裾口に塗りがはみ出しています



②裾口の色を拾い、「Gペン」ではみ出し部分を修正しました



④明るい部分の色を拾い、裾付近の影を削って整えました

13 裾口の黒い部分に陰影を付け、立体感を出していきます。はじめに「濃い水彩」で明るい部分を塗り、次に濃い影を描画。さらに「Gペン」で細いハイライトを入れ、その上から「塗り&なじませ」でぼかします。



「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」で陰影を描き、「塗り&なじませ」で影をぼかしました



「ペン」ツールの「Gペン」で細いラインのハイライトを描画



①裾口の色を拾い、明るく調節して明部を塗りました

→



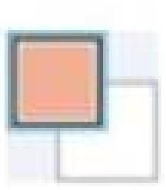
②最も濃い影を描き、影の境界を「塗り&なじませ」でぼかしました

→



③細いハイライトを入れ、ぼかしがかった影をさらに加えました

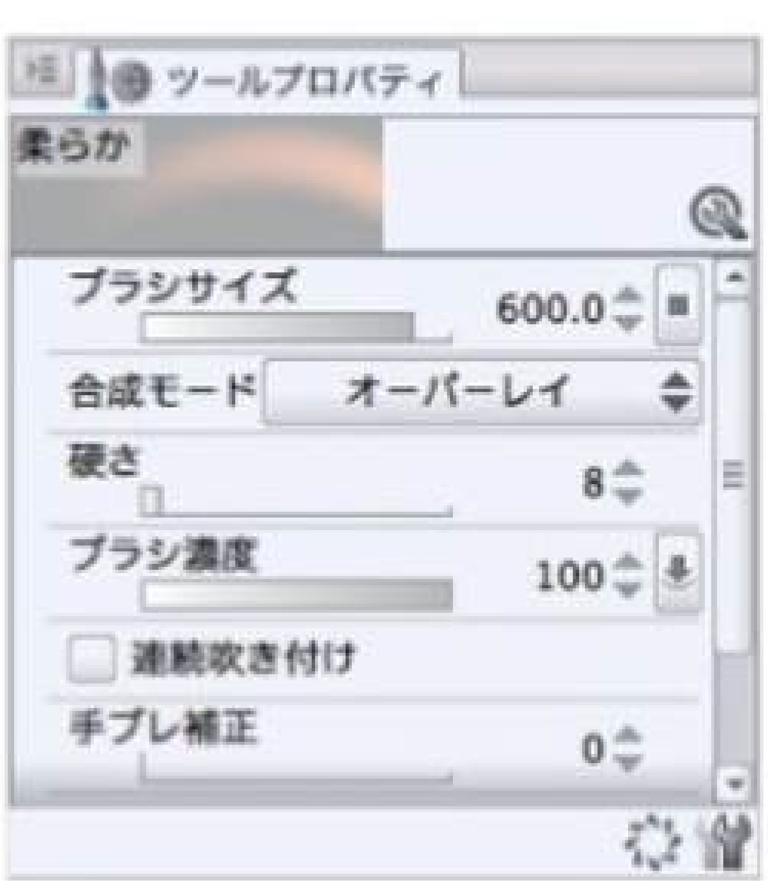
14 「エアブラシ」ツールを使い、背中の上部や下部の裏地部分などを中心に淡く大きな陰影を描きます。



描画色を「H/S/V:22/32/97」に設定してパーカーの下部に着色。上部は薄いピンクや白に近い色で淡く着色しました



「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択



ツールプロパティパレットで「合成モード:オーバーレイ」に設定して陰影を描きました。なお、背中の上部は「合成モード:乗算」で着色しています



「エアブラシ」ツールで淡く描き、下からライトを当てたようなグラデーションをつくりました

ワンピースの描き込み

01 微調整を行ってパーカーの描き込みをいったん区切り、ワンピースに取りかかります。なお、パーカーの調整では、ファスナーにかかる布部分を少し塗り足したほか、肩に落ちる髪の毛の影や裾口のハイライトなどを少々追加しています。



最後にパーカーを微調整した際に追加した新規レイヤーです。ファスナーにかかる布部分の面積を増やすように少し塗り足しました（右の画像の赤丸の部分）

次作業のため「ワンピース」レイヤーを選択しておきます



現在の状態です。パーカーは布部分の塗り足し（赤丸部分）などの微調整をしていったん区切りました

02 パーカーと同じ要領で、ワンピースに陰影を描き込みます。服の下に体があることを意識し、明るい色や影色を足し引きしていきます。

「スポイト」ツールで周囲の色を拾って描画色を設定

「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」と「塗り＆なじませ」（60〜80px）を併用して陰影を描画



「濃い水彩」で明部を着色

→



着色した明部の形状を整えました

→



「塗り＆なじませ」でぼかしました

03

「濃い水彩」や「塗り＆なじませ」で陰影を整えながら、「ペン」ツールの「Gペン」も使って細かいハイライトや影も入れていきます。

主に「濃い水彩」で陰影を形づくり、「塗り＆なじませ」で影の塗りや境界を滑らかにしました（ブラシサイズは20〜80px）

「ペン」ツールの「Gペン」を「12〜25px」に設定して細くはっきりとしたハイライトや影を描画



試行錯誤しながら陰影を描き込んでいきます



「Gペン」を使ってシャープな輪郭の陰影を加えました

04

さらに陰影を試行錯誤します。体が曲がる部分には深く皺が入るため、「Gペン」ではっきりとした濃い影色やハイライトを入れます。







試行錯誤しならが明るい色と影色をさらに塗り重ね、陰影を整えました

小物を中心に描き込む

01 ぬいぐるみのクマに影を入れます。ツールはこれまでと同じく「筆」ツールの「濃い水彩」と「塗り&なじませ」、「ペン」ツールの「Gペン」を併用し、立体感を意識しながら着色していきます。



「小物」レイヤーを選びました

「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」と「塗り&なじませ」を併用して陰影を描画（25〜80px）

「ペン」ツールの「Gペン」で足の裏や白目など、はっきりした輪郭の部分に着色（20〜50px）

1段目の影は「H/S/V：6/36/57」で着色。その他の影は類似色の濃淡で表現しました

鼻先は「H/S/V：15/22/95」に（画像）、舌は「H/S/V：6/45/82」に設定。影はそれぞれ同系色の濃淡で表現しました



「濃い水彩」で全体的に影を塗りました

→



「塗り＆なじませ」で少々ぼかし、「濃い水彩」で濃い影を追加

→



舌や鼻先、眉毛などを「濃い水彩」、瞳まわりを「Gペン」で着色

02 ファスナーと鞄の紐に陰影を入れます。描画色はベース色の同系色に設定し、鞄の紐は、最も明るい部分を柔らかなエッジで重ね塗りします。

「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」（60px）で陰影を、「塗り&なじませ」（80px）で鞄の紐にソフトなエッジのハイライトを描画



→



03 小物の周囲の塗りを少し整えておきます。ここでは、クマの頭上にある右手や胸の影などを微調整します。



↓



「筆」や「ペン」ツールを併用して右手や胸部の影を微調整しました



ここまでの状態です。頬の線画や服の影も微調整しました

04 靴に陰影を付けます。まずは、「ペン」ツールを主体にベース色を塗り替え、はっきりとした影を描画します。次に「エアブラシ」ツールでグラデーション状の影を重ねます。

- 靴のベース色を「H/S/V:353/53/64」で塗り直し、同系色の濃淡で陰影を表現
- 主に「ペン」ツールの「Gペン」でベース色を塗り替え、はっきりとした影を描画
- 他の小物にはみ出さないように「選択範囲」ツールの「投げなわ選択」で靴を囲む選択範囲を作成
- 「エアブラシ」ツールの「柔らか」を「ブラシサイズ:600px」、「合成モード:乗算」、「硬さ:8」「ブラシ濃度:37」に設定してグラデーション状の影を描画



↓



靴に着色後「エアブラシ」ツールで大きな影を入れました

05

靴の縁にシャープなハイライトを入れ、艶のある立体感を表現。さらに「エアブラシ」ツールで明るい部分を強調するように重ね塗りします。

①ベース色と同系色(H/S/V:353/42/79など)の濃淡でハイライトを描画

②「ペン」ツールの「Gペン」を「20～25px」に設定してシャープなハイライトを描画

③描画色を「H/S/V:6/19/92」に設定して「エアブラシ」ツールで大きなハイライトを描画

④「エアブラシ」ツールの「柔らか」を「合成モード:オーバーレイ」に変更して大きなハイライトを描画



⑤シャープなハイライトに大きなハイライトを重ねました



⑥「ペン」や「筆」、「エアブラシ」ツールの併用でさらに陰影を追加し、引き締めました

06

靴の周囲から肌の影を整えておきます。これまでと同様「スポイト」ツールで周囲の色を拾い、はっきりした影は主に「筆」ツールの「濃い水彩」、膝下などのソフトな影は「塗り&なじませ」で塗ります。

主に「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」で明確な影を描き、「塗り&なじませ」でソフトな影を描きました





「肌」レイヤー上で、足とともに顔などの影も微調整します

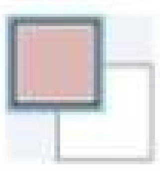
→



指先や前髪、耳、上瞼、白目の影などを色濃く整えました

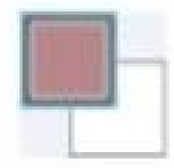
07

ベース色のみ着色してある鞄の塗りに着手します。ここでは主に「塗りつぶし」や「ペン」ツールを使い、ふたのかぶせ部分に陰影を付けます。


①かぶせのベース色は描画色「H/S/V:14/17/90」に設定


②「塗りつぶし」ツールでかぶせ部分のベース色や影色を着色


③「ペン」ツールの「Gペン」で塗りつぶし後の隙間や影部分に着色


④かぶせの影色は「H/S/V:8/26/77」や「H/S/V:1/42/57」などに設定


⑤かぶせに着色し、「自動選択」ツールで影部分を選択

→


⑥「筆」ツールの「塗り&なじませ」で陰影をぼかしました

→


⑦「ペン」や「塗りつぶし」ツールで細部に着色しました

08

小物とともに、周囲の衣服の塗りも進めます。ここでは、ワンピースやシャツの細かい陰影を追加します。


「ペン」ツールでシャープなハイライトとシャドウを描画


「回転」ツールで画面を傾け、鞄の紐にもハイライトを追加



↓


「筆」ツールの「濃い水彩」や「ペン」ツールの「Gペン」を使い、色を足し引きしながら陰影を描き込みました

09

小物は一旦置き、ワンピースの陰影をさらに塗り進めます。ここでは、まず全体に明るい色を重ねます。

「エアブラシ」ツールの「柔らか」を「ブラシサイズ：800px、」「合成モード：オーバーレイ」、「硬さ：8」、「ブラシ濃度：37」に設定

描画色を薄いピンクに設定して（H/S/V：341/16/91）明るい色を重ねました



10

さらに細かく影を付けていきます。ぼかしたり、はっきりさせたりしながら凹凸の密度を上げていきます。

「スポイト」ツールで周囲の色を拾いながら描画色を設定

「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」（20〜60px）で影を描き、「塗り＆なじませ」（30〜100px）でぼかしました

「ペン」ツールの「Gペン」（15px）で細くシャープなハイライトを描きました





11

「ペン」ツールを使い、胸部分にファスナーの影を少し濃く描きます。

「ペン」ツールの「Gペン」を「17px」、「不透明度：77」に設定し、肌上に影を描画





12

「スポイト」ツールで瞳のベース色を拾い、少し明るく調節して瞳の青い部分を塗ります。その後、もう少し濃い同系色で、瞳内部の最も濃い色面に重ねるように着色します。

青い部分を描画色「H/S/V:189/25/100」で塗り、少し濃い同系色で瞳内部に着色

「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」(15〜25px)で瞳部分に着色しました



「肌」レイヤー上で着色します



瞳の青い部分を明るい色で着色



少し濃い色で瞳の内部に着色

13

「小物」レイヤー上でファスナーに彩色します。細くシャープな輪郭の陰影を「ペン」ツールを使って描きます。

①「ペン」ツールの「Gペン」を「6〜15px」に設定して影やハイライトを描きました

②影色はベース色を基に調節した「H/S/V:11/23/18」で着色

③ハイライトは影色と同系色の「H/S/V:11/14/66」などで着色



⑤「Gペン」を細くして(6px)ハイライトを描きました



④ひとつひとつの凸部分に同じように影を入れました



⑥さらに影とハイライトを追加しました

14

胸のネームプレートを整えます。はじめに「線画」レイヤー上で線画を修正し、「シャツ」レイヤー上で塗りを整えます。

「鉛筆」ツールの「濃い鉛筆」（5px）で線画を修正。設定は線画を描いた際と同様です

「ペン」ツールの「Gペン」（15px）を主体に塗りを修正



→



15

鞄を彩色します。まず側面を影色で塗り、一段濃い影を追加。前面にはグラデーション状の影を描きます。

側面は描画色「H/S/V：253/14/36」で着色。影は同系色の濃い色で塗りました

「塗りつぶし」ツールで側面を塗りつぶしました

「ペン」ツールの「Gペン」（12〜17px）でシャープな輪郭の濃い影を描きました

「筆」ツールの「水彩」にある「塗り＆なじませ」（200px）でグラデーション状の影を追加しました



↓



16

「エアブラシ」ツールを使い、白に近いグレーで下方が明るいグラデーション状のハイライトを描きます。

「エアブラシ」ツールの「柔らか」を「ブラシサイズ：600px」、「合成モード：オーバーレイ」に設定し、グラデーション状のハイライトを描画



17 鞄の縁を中心にハイライトを描き、縦のラインを描いてストライプにします。続いて中央のハート、さらに鞄全体に立体感を付けていきます。

①「ペン」ツールの「Gペン」(10〜40px)を「不透明度:63」に設定してハイライトや縞模様を描画

②ハイライトや縞模様は描画色「H/S/V:326/1/91」とその近似色で着色

④「筆」ツールの「水彩」にある「塗り&なじませ」で上部のハイライトをぼかしました

⑤「塗りつぶし」ツールで中央のハートを塗りつぶしました

⑥ハートのベース色は「H/S/V:3/44/66」で塗りました。陰影はその近似色で着色

⑦「自動選択」ツールでハート部分に選択範囲をつくり、陰影を付けていきました



③半透明の「Gペン」でハイライトと縞模様を描きました



⑧上部をなじませ、ハートを赤で着色後に選択範囲をつくりました



⑨「筆」、「ペン」、「エアブラシ」ツールで陰影を重ねて描画

18 ぬいぐるみのクマの塗りを整えます。「スポイト」ツールで周囲の色を拾い、適宜調節しながら細かい部分を塗っていきます。

「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」(17〜60px)で塗りを整えました

「ペン」ツールの「Gペン」(17〜30px)でエッジが明確な部分を着色しました





19 クマの白目部分に「エアブラシ」ツールで影を塗ります。続いて「筆」ツールの「濃い水彩」を使い、明るい部分を白で塗り重ねます。

「エアブラシ」ツールの「柔らか」(60px)を「合成モード:乗算」に設定して影を描画

「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」(50〜70px)で影の上から白部分を塗りました



→



20 顔、手足、胴体とクマの塗りを引き続き整えます。舌には2段階の影とハイライトを描き、瞳部分は線画に被るように白い楕円のハイライトを追加。また「エアブラシ」ツールでグラデーション状の影も追加します。



③頬や眉毛、舌、瞳など、顔部分を整えました。瞳部分は片目に3つずつ白い楕円のハイライトを描きました

①「ペン」ツールの「Gペン」(12〜50px)ではっきりとした輪郭の部分を着色

②「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」(17〜80px)で陰影を描き、「塗り&なじませ」(40〜60px)でぼかしました



④瞳の楕円のハイライトは最前面の「パーカー裾塗り足し」レイヤー(P122で新規作成)を多目的レイヤーとし、そこに描きました

⑤白丸以外は「小物」レイヤー上で着色

⑥「エアブラシ」ツールの「柔らか」を「ブラシサイズ:1000px」、「合成モード:乗算」に設定して大きな影を描画



⑦「エアブラシ」ツールで右側に大きな影を描きました

21

クマの首輪にハイライトを入れます。まず「移動」ツールの「回転」で描きやすい角度に画面を回転。そして首輪の向きに沿って短いストロークで手早くラインを複数描き、少し荒い印象のハイライトにします。

「移動」ツールの「回転」で画面を左下がりに傾けました

「ペン」ツールの「Gペン」（12px）でハイライトを描画

ハイライトは描画色「H/S/V：16/25/43」で描きました（地色は16/34/12）



「筆」ツールの「濃い水彩」で地色を塗り、「ペン」ツールでハイライトを描きました

22

「線画」レイヤー上で、クマの線画の一部を周囲の塗りに合う赤みのある色で上塗りします。その後「小物」レイヤーに戻り、クマの明るい部分を少し強めるように「エアブラシ」ツールで着色します。



①「線画」レイヤーを選び、「透明ピクセルをロック」に設定しました



↓



②線画の、明るい色に面した部分、柔らかくしたい、境界をぼかしたい部分などに着色。描画色は、その都度周囲になじむ色を調節します。線画を明るくすることで、柔らかい印象になります



↓



③「小物」レイヤーに戻り、「エアブラシ」ツールを「ブラシサイズ：1000px」、「合成モード：オーバーレイ」に設定し、薄茶色で着色。少し明るい色味を加えました

キャラクターの仕上げ

01 各部のディテールを詰めていきます。ここでは、「線画」レイヤー上で髪の毛部分を小物のクマと同様に周囲になじむ明るい色で上塗りします。なお、描画色は、周囲の塗りに合わせてその都度調節します。



「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」で線画に着色しました

02 イラストの大事な部分となる、目の塗りを仕上げていきます。まずは「スポイト」ツールで暗い部分の色を拾い、「筆」ツールの「塗り＆なじませ」でぼかすように塗ります。





「肌」レイヤーを選び、瞳部分に着色しました

描画色を瞳の暗い部分の色（H/S/V：184/60/31）に設定

「筆」ツールの「水彩」にある「塗り＆なじませ」（25～60px）で着色しました

03 「筆」ツールを「濃い水彩」（12～20px）に持ち替え、はっきりとした輪郭で暗い色を描画します。続いて目の中心に最も暗い色を置きます。

目の中心の最も暗い色は、描画色「H/S/V：185/34/25」で塗りました



暗い部分を着色。また、同部分の邪魔な線画を消去しました

04

線画よりも上にある「多目的レイヤー」を選び、白でハイライトを描きます。続けて瞳の下部を白でぼかし、目の印象を柔らかくします。



最前面の「多目的レイヤー」を選びました

「ペン」ツールの「Gペン」を「ブラシサイズ：12px」に設定してハイライトを描きました

「エアブラシ」ツールの「柔らか」を「ブラシサイズ：30px」、「ブラシ濃度：46」に設定して瞳の下部を白でぼかすように塗りました



↓



05

「スポイト」ツールで青い目の中間の色を拾い、ハイライトをぼかした部分に「濃い水彩」（7〜12px）で色を置きます。その後、「線画」レイヤー上で目元の線を増やすように「Gペン」（7px）を使って線画を調整します。

中間の色は描画色「H/S/V：188/36/78」で着色しました



06

一度全体を確認し、バランスを見て靴のリボンを黒っぽい3段階の色で塗り替えることにします。

靴の色味は濃いブルーグレーで表現。中間色は「H/S/V：252/22/35」とし、同系色の濃淡でハイライトとシャドウを塗りました



元の状態です

→



主に「ペン」ツールの「Gペン」で陰影を描きました

07

「小物」レイヤー上で、べた塗りの状態だった襟と隣接するファスナーに陰影を付けます。続いて、ぬいぐるみのクマの目を「エアブラシ」ツールで明るく色付けします。

①襟とファスナーは「ペン」ツールの「Gペン」（6〜20px）で着色しました

③クマの目は「エアブラシ」ツールの「柔らか」を「ブラシサイズ：100px」「合成モード：オーバーレイ」、「ブラシ濃度：46」に設定して塗りました

④クマの目は描画色「H/S/V：338/13/82」で着色しました



②襟は赤をベースに、縁をベージュの濃淡で彩色しました



⑤クマの目をふんわりと明るく色付けしました

08

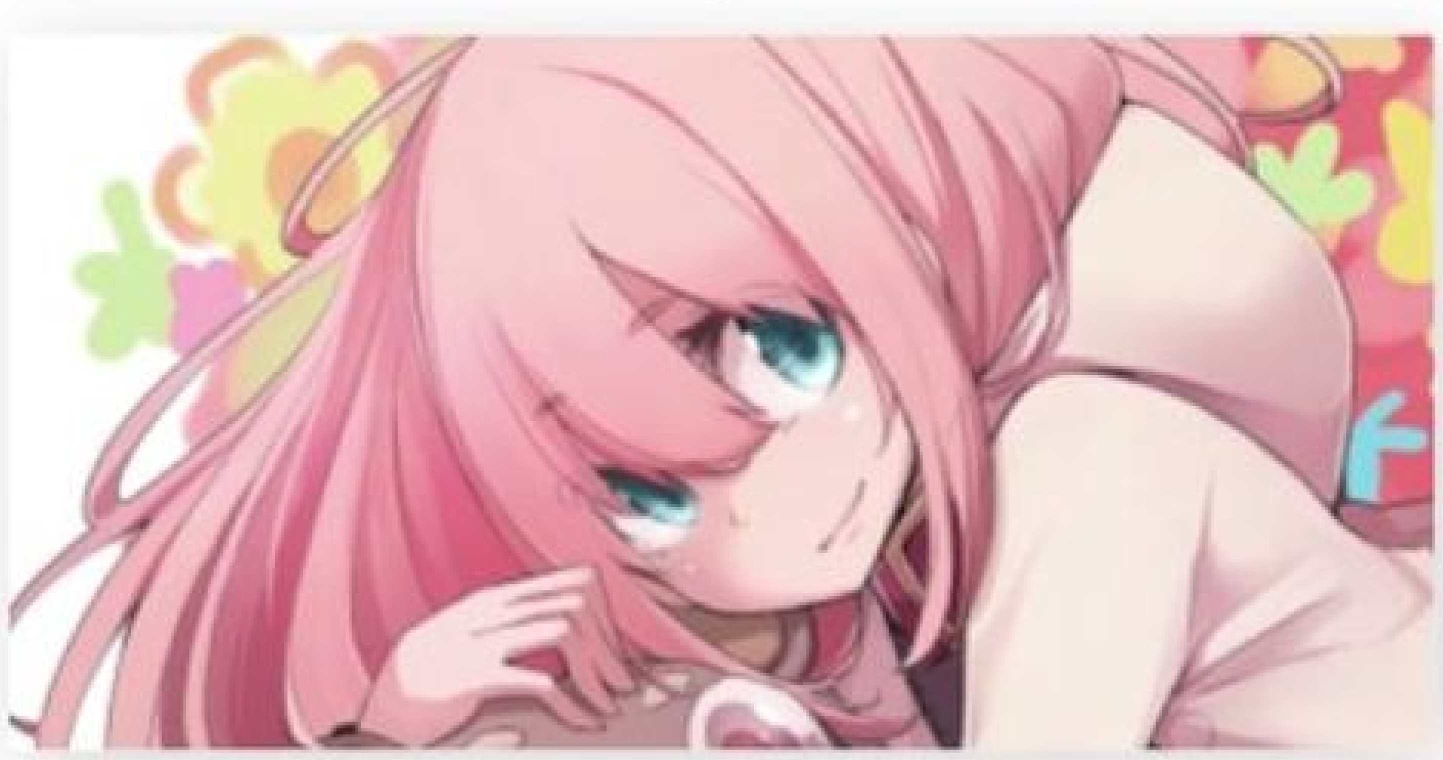
「線画」レイヤー上で、瞳や髪の毛の線画を周囲になじむ色で塗り替えます。そして全体を見て、気になる部分を調整しておきます。

「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」（17〜60px）で線画や髪の毛の陰影を着色

「ペン」ツールの「Gペン」（20〜60px）で髪の毛の陰影を追加



↓



柔らかな印象を強めるため、線画に色付けしました



全体を見て、主に左側に流れる髪の毛の影を増やしました

背景の彩色

01 キャラクターの塗りが完了したため、背景を整えていきます。まずはキャラクターの下に新規レイヤーをつくり、花の線画を描き起こします。



新規ラスターレイヤー「背景線画」を作成しました

ラフのレイヤーフォルダーを「不透明度：16％」に下げました

ラフは背景の花の線画以外を非表示にしました

「鉛筆」ツールの「濃い鉛筆」を「7px」に設定して花の線画を描きました



背景のラフを参照しながら花を描画。丸い花、細い花とバリエーションを付け、いくつか外側に花びらを散らしました。また、花の外側の線はすべて繋いでおきます

02 線画ができたら、その下に新規レイヤーを2つ用意します。各レイヤー上で手前の花と、背面（花と花の隙間）を2色で塗り分けます。その後、各花を様々な色で塗りつぶしていきます。



花の線画の背面に新規ラスターレイヤーを2つ作成しました

「塗りつぶし」ツールで各花に着色しました



↓



03 全体のバランスを見ながら、各花の着色を進めます。「編集」メニュー→「色調補正」→「色相・彩度・明度」などでの調整も行って色合いを決めたら、花の線画を描いたレイヤー上で線画に着色します。

「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」を「ブラシサイズ：1000px」に設定

背景の花の線画を描画色「H/S/V：355/62/39」で塗り替えました



04 手作業で花に模様を描きます。模様は思い付きで、ひたすら手を動かし感覚的に描画。対比の大きすぎる色の組み合わせは避け、淡い色でまとめながら密度を上げていきます。



↓



模様は主に「ペン」ツールの「Gペン」を使って描きました

少しぼかしのある模様は「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」を使用



塗りが完了です。背面の花のレイヤーには影を入れました

イラストの最終調整

01

キャラクターの仕上げを行います。描きやすいように画面を回転させながら、最前面のレイヤーで線画の上から髪の毛のラインを描きます。

「移動」ツールの「回転」で描きやすい角度に画面を回転

「ペン」ツールの「Gペン」(15〜20px)でラインを描きました





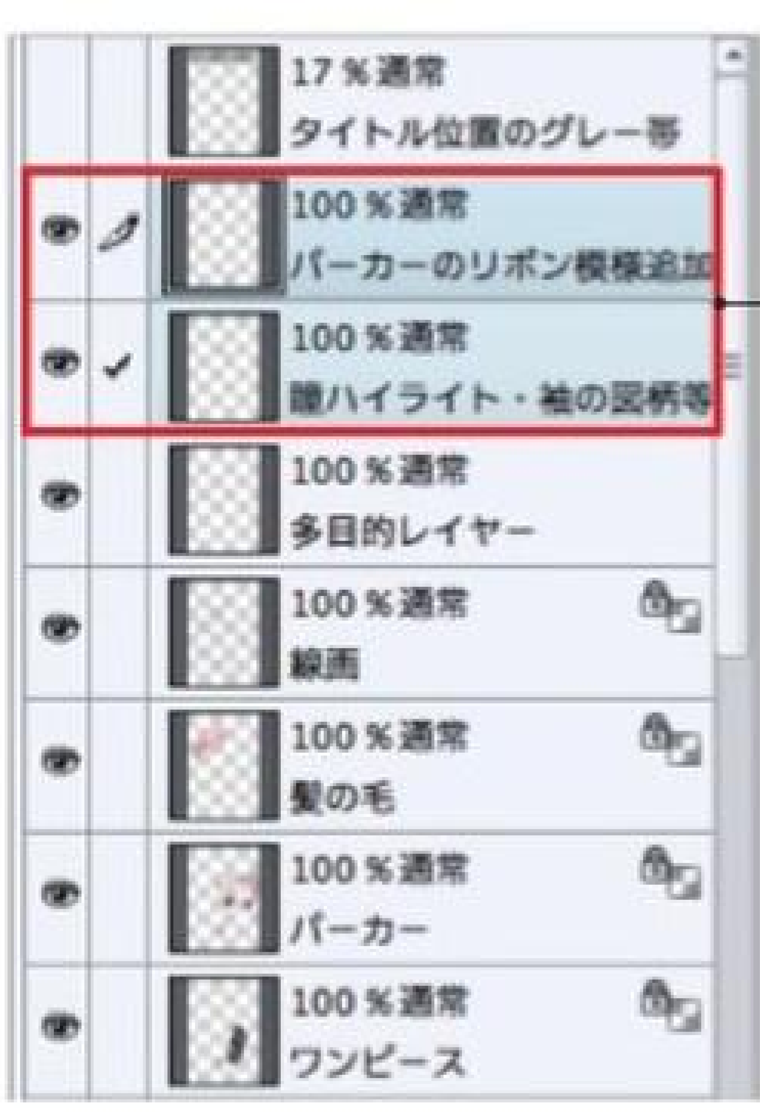
周囲の色を拾い、手早く細く描いて繊細さを出します



線画を消しすぎないように注意して塗ります

02

ラフの作成時にパーカーに描いていた、スカルやリボンの図柄を仕上げていきます。まずは、ラフのレイヤーフォルダーから各図柄のレイヤーを取り出し、最前面に置きます。



ラフで描いたスカルとリボンのレイヤーを取り出し、最前面に配置しました



03

パーカーの図柄を整えます。リボンは一度消して「ペン」ツールなどで描き直し、グラデーション状の陰影を入れて周囲になじませます。スカルは元の絵の形を整えてリボンと同様になじませ、服の皺を描きます。

主に「ペン」ツールの「Gペン」(7〜17px)で図柄を描きました

「エアブラシ」ツールの「柔らか」を「合成モード:乗算」(影)か「オーバーレイ」(ハイライト)、「濃度:46」に設定して陰影を描きました(作業レイヤーは「透明ピクセルをロック」に設定)


リボンを描き、「エアブラシ」ツールで陰影を付けました


描画色をグレーまたは透明色にし、「ペン」ツールで輪郭を調整


「エアブラシ」ツールでなじませ、「筆」ツールで服の皺を描画

04

「髪の毛」レイヤー上で、髪の毛に隠れた目を薄く描きます。先に描いた目と同系色の薄い色で描き、髪の毛の透明感を表現します。

「ペン」ツールの「Gペン」の「ブラシサイズ」を「7〜15px」、「不透明度:17〜33」に設定して目を描きました


隠れた目を描き、「鉛筆」ツールで線画も微調整しました

05

先ほどパーカーの図柄としてリボンを描いた最前面のレイヤーを選び、白で髪の毛の艶を描きます。

「ペン」ツールの「Gペン」の「ブラシサイズ」を「17〜80px」、「不透明度:60」に設定して、髪の毛の上から白で"天使の輪"を描きました



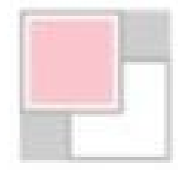
Photoshopで仕上げる

01

ファイルを保存して閉じ、Photoshop上で開き直して仕上げを行います。ここでは、前工程で描いた髪の毛の艶と同じ最前面のレイヤー上で、瞳のハイライトや頬の赤みを追加します。



「ブラシ」ツールの「エアブラシペン（不透明）」を「36px」に設定しました



ハイライトは白で、頬の赤みは薄いピンク（R/G/B:255/217/217）で描きました



瞳の下部にぼかしがかかった半透明のハイライトを描きました

→



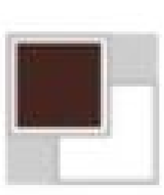
頬に薄く赤みを入れ、唇にハイライトの小さな白い点を追加

02

「線画」レイヤーを選び、足を中心に全体的に線画の色を茶色に塗り替えます。続いて、背景の花に着色した2枚のレイヤーそれぞれに、キャラクターの影を描き込みます。



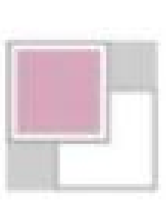
①「ブラシ」ツールの「エアブラシペン（不透明）」（102～170px）を使用。背景の影は「モード：乗算」で描きました



②線画は描画色「R/G/B：81/40/29」で塗り替えました



④背景の花の塗りレイヤーにキャラクターの影を描きました



⑤キャラクターの影は描画色「R/G/B：225/189/198」などで描きました



③線画をところどころ茶色に塗り替えて柔らかさを出しました



⑥花の各塗りレイヤーに薄く影を描きました

03

顎のラインが気になるため、一番上のレイヤー上で修正します。まず肌の色を拾って顎のラインを塗り広げ、黒で輪郭線を引き直します。

「スポイト」ツールで肌のベース色を拾いました

「ブラシ」ツールの「ハード円ブラシ」（5〜13px）で顎の部分を修正しました



→



04

「イメージ」メニュー→「画像の回転」→「カンバスを左右反転」でイラストを反転させ、バランスを確認します。腰のラインが気になったため、微調整しておきます。



パーカーのすぐ下の腰のラインを若干内側に寄せました

05

カンバスを元に戻し、背景の花を着色したレイヤー2つにそれぞれ模様を入れます。形がなるべく不定形のブラシを使い、「オーバーレイ」モードで着色して華やかさをプラスします。なお、このときレイヤーの「透明ピクセルをロック」はオンにしています。

「ブラシ」ツールを「楓の葉（散乱）」（589px）などに設定し、「モード：オーバーレイ」、「不透明度：50%」に設定しました

描画色「R/G/B：255/237/184」で背景の花に着色した2つのレイヤーに着色

花と花の隙間部分を着色した背面のレイヤーのみ、描画色「R/G/B：255/192/171」でも併せて着色しました



↓



06

細かい部分にさらに調整をかけます。ここでは、鞄のボタンに着色し、紐の付け根を修正。スカートの裾には2本のラインを追加します。

「ブラシ」ツールの「ハード円ブラシ」（5〜32px）と「エアブラシペン（不透明）」（19px）を併用して各所を調整。スカートのラインは「モード：スクリーン」、「不透明度：59%」で描きました



「ワンピース」レイヤー上でスカートの裾にラインを追加



一番上のレイヤー上で鞄のボタンに陰影を付けました

→



紐部分を修正。透けのある陰影などの塗りに「エアブラシペン（不透明）」を使いました

07

胸の名札を仕上げていきます。まず一番上のレイヤー上で形を微調整。続いて「小物」レイヤー上で名前を描き、白で光の反射を描きます。

「ブラシ」ツールの「ハード円ブラシ」（4px）で名札の調整と記名を行い、「エアブラシペン（不透明）」で反射光を描きました



名札の形を整えました

→



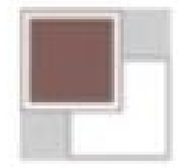
フリーハンドで名前を書きました

→



プレートの反射を描きました





08

瞳や鼻など顔部分のパーツを調整します。鼻は少し薄い色で描き直し、左右の目は睫毛を中心に形や線画の濃さを微調整。さらに、顔の周囲の線画を明るい茶色で塗り替えます。

「ブラシ」ツールの「エアブラシペン（不透明）」（5〜14px）で各パーツを調整しました

鼻は描画色「R/G/B：144/105/90」で描き直しました。その他は「スポイト」ツールで周囲の色を拾って描きました



→



09

全体を薄く発光させる"グロー効果"を加えます。まずはキャラクターと背景のレイヤーを別々にグループ化し、それぞれを複製して結合します。そしてまずは結合した背景のレイヤーを「描画モード：スクリーン」に設定し、ぼかしをかけます。



「レイヤー」メニュー→「レイヤーをグループ化」でキャラクターと背景を別々にグループ化



各グループを複製し、「レイヤー」メニュー→「グループを結合」でそれぞれ結合。結合した背景のレイヤーを「描画モード：スクリーン」に設定しました



複製、結合した背景のレイヤーに「フィルター」メニュー→「ぼかし」→「ぼかし（ガウス）」フィルタを適用。大きくぼかしますが、形はわかる程度にしました



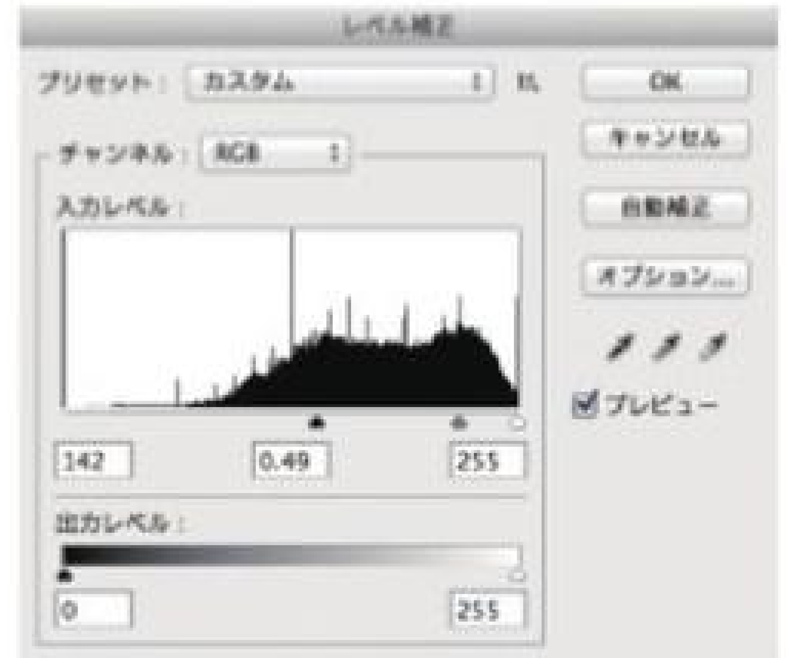
↓



複製した背景を「スクリーン」モードで重ね、ぼかしました

10

明るく飛び過ぎた状態の背景に補正をかけて、色濃く調整します。その後、レイヤーの「不透明度」を「50〜60%」程度に調節し、ほどよい明るさにします。背景ができたら、キャラクターのレイヤーも同様に処理し、グロー効果を加えます。



①「イメージ」メニュー→「色調補正」→「レベル補正」でシャドウと中間調のスライダを大きく右に動かし、白飛びした背景が元よりも若干明るくなる程度に調整



→



②背景ができたら、キャラクターのレイヤーも同様に「スクリーン」モードに設定し、ぼかしをかけました

③「レベル補正」で明るさを調整。キャラクターの元の状態から少し明るくなる程度に調節しました

11

最後に、最前面のレイヤー上で太もも部分に文字を入れます。描けたら「なげなわ」ツールで文字部分に選択範囲をつくり、「移動」ツールで位置を調整します。さらに「編集」メニュー→「変形」→「ワープ」で足の丸みに沿って変形します。

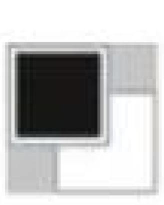


↓





「ブラシ」ツールの「ハード円ブラシ」(5px)に設定し、「不透明度：81%」で文字を描きます



文字は黒に近いグレー「R/G/B：30/28/28」で描画。前面にあるグロー効果のレイヤーの影響で、文字は薄い茶色になります

12 「レイヤー」メニュー→「画像を統合」で統合し、完成です。



Chapter.03

ファンタジックな世界観を描く



Chapter.

03

ファンタジックな世界観を描く

Chapter.03では、1枚のイラストを仕上げながら、キャラクター以外の背景などの描き方も紹介します。今回は、自然物や想像上の不思議な生き物を取り上げています。また、透視図法などの技術的な面よりも、雰囲気を重視しながら「楽しんで描くこと」に重点を置いて描いていきます。

Photoshopでコンセプトに注意しながら大ラフを描く

01 今回は「自然物や想像上の不思議な生き物を背景に描く」というコンセプトがあるため、不思議な世界を探検する女の子を描こうと決めました。最終的には、図のようなラフになりました。メインキャラクターの女の子が、トンネル状の出入り口から外をうかがっている様子です。



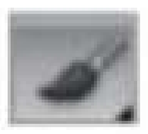
TECHNIQUE

透視図法について

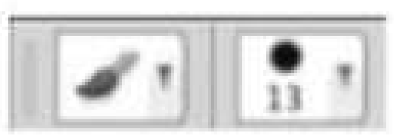
透視図法は、漫画などを描いてると嫌でも必要となってくる知識で、遠近感を表現するための技法です。ここでは、それがわからないからといって楽しく背景を描けないのはもったいないので気楽に進めていってもらいたいです。いずれ必要になれば専門書を読んでみたり、わかる人に聞いたり、描いて覚えたりしてもいいでしょう。筆者は、楽しんで描いていたら技術は後からついてくると思います。

02

ラフスケッチを開始します。Chapter.01と同様に、Photoshopで新規ファイルをつくったらツールボックス上で「ブラシ」ツールを選びます。続いて上部のオプションバーで「ハード円ブラシ」を「直径」は「10〜20px」程度に、また「不透明度」を「40%」程度に設定します。



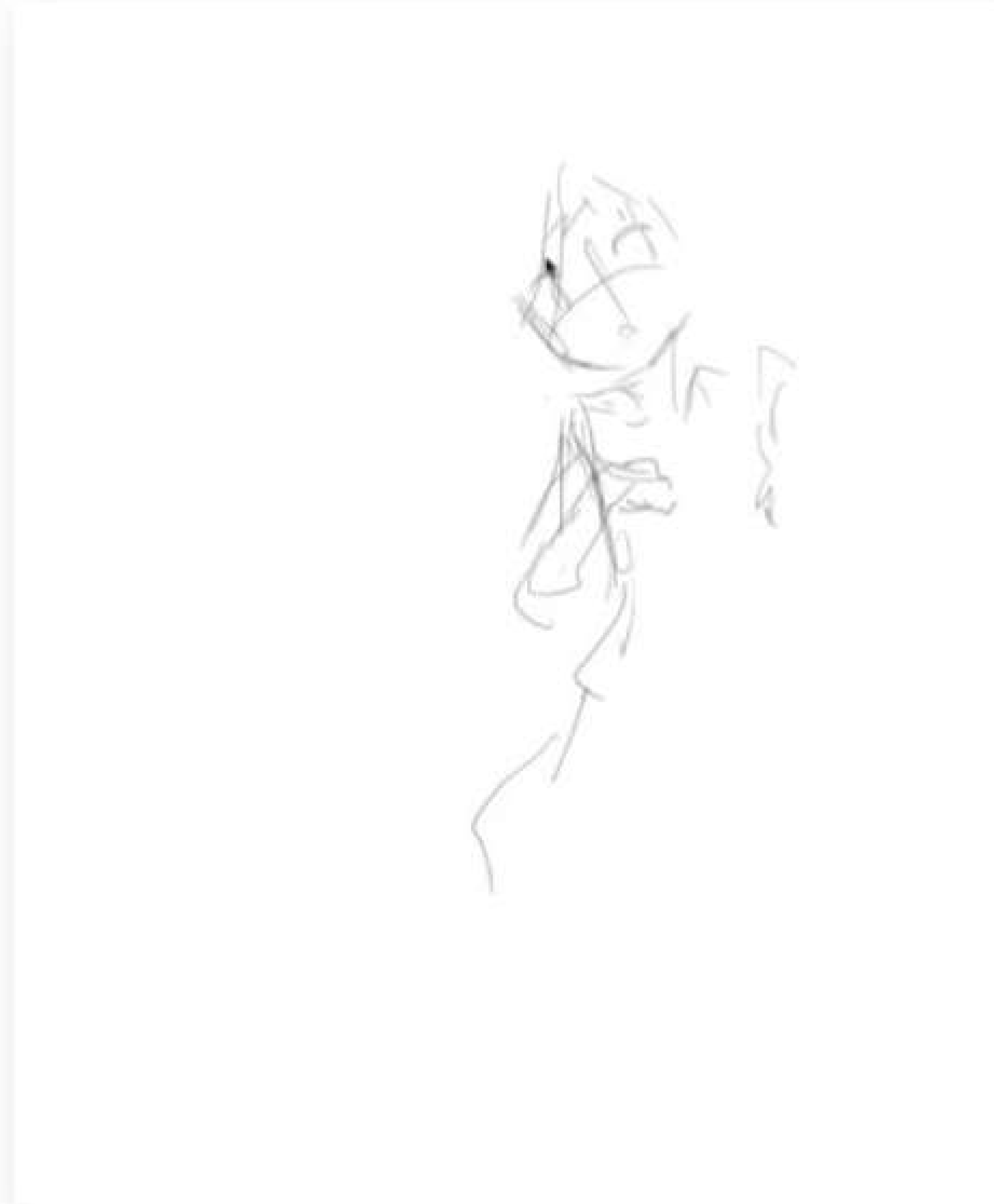
①「ブラシ」ツールを選択



②「ブラシ」ツールのオプションバーで「ハード円ブラシ」を選び、「直径：13px」に設定しました



③「ブラシ」ツールのオプションバーで「不透明度」を「39%」に設定しました



④コンセプトに沿って、女の子から描き始めます

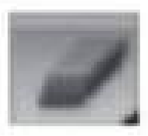


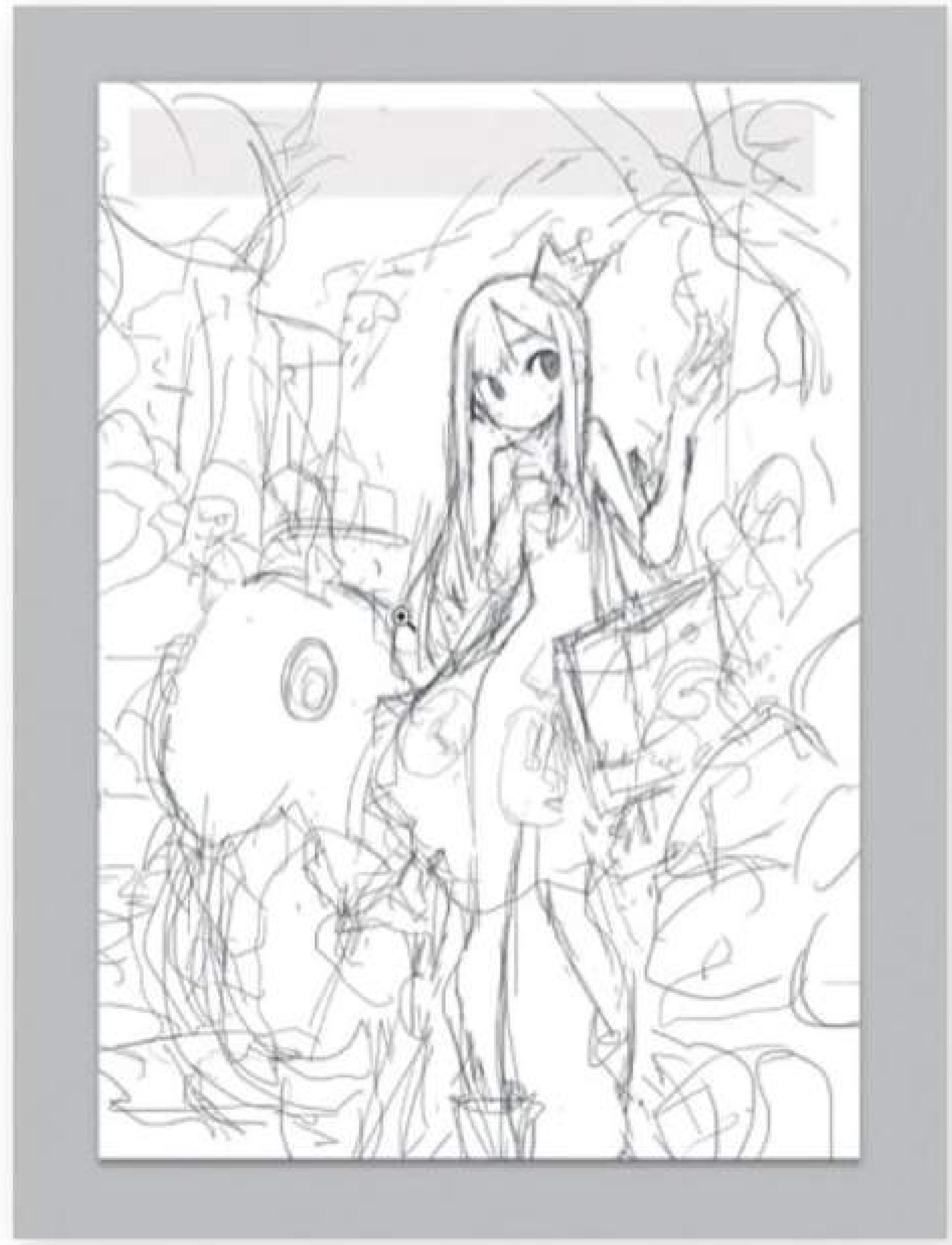
⑤不安そうに探検するポーズをとらせました。ちょっと先を覗いているような雰囲気にします



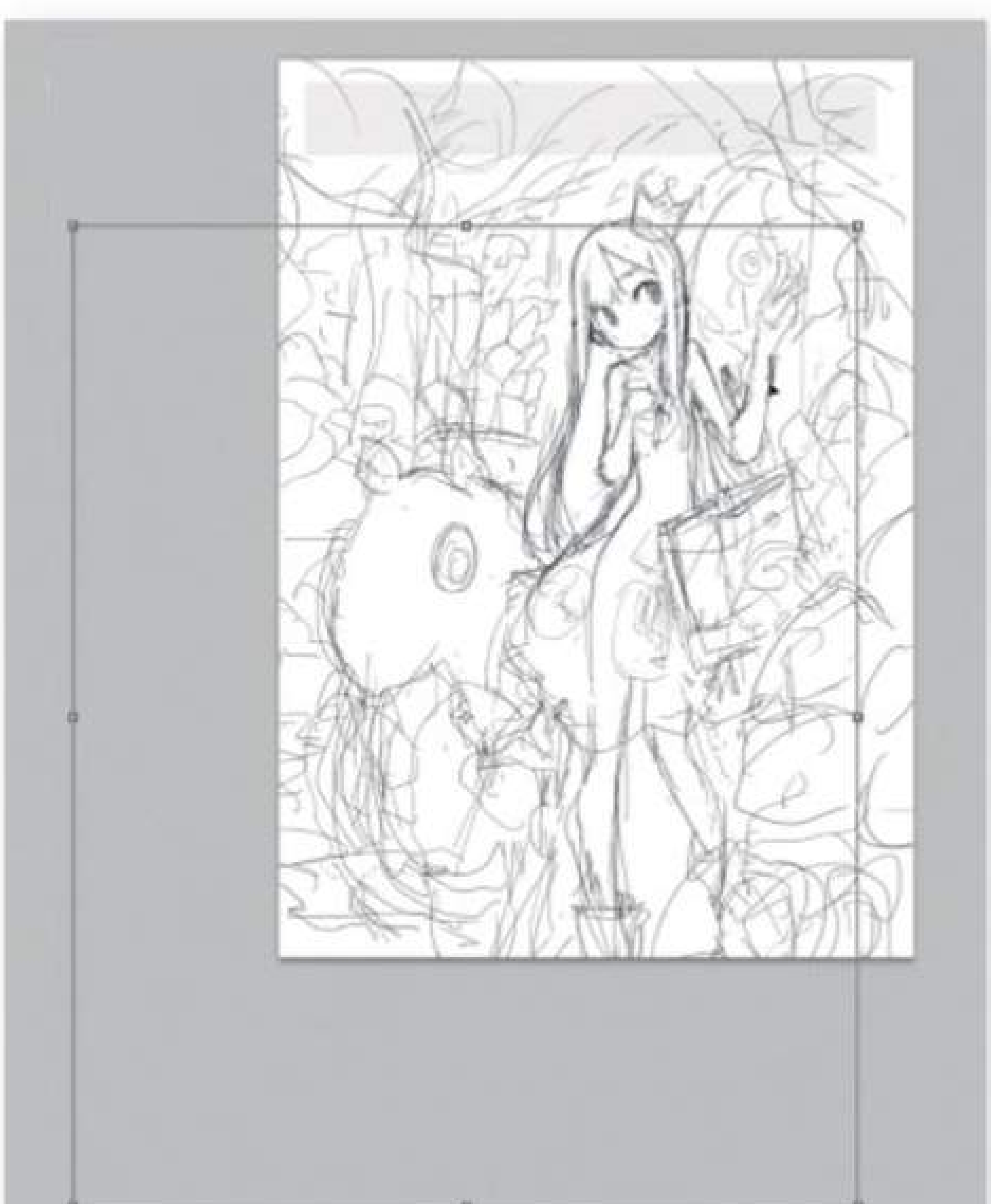
⑥女の子自体のサイズを「なげなわ」ツールを使い少し小さくして、茂みと奥行きをなんとなく決めます

03 ディテールを詰めていきます。「ブラシ」ツールや「消しゴム」ツールを使いながら、手前にあるものを大きく、奥にあるものを小さく描きます。鬱蒼とした森や洞窟、トンネルのような場所をイメージをして描いています。また、ここではキャラクターの全身のバランス調整をするために、ボディラインも描いています。

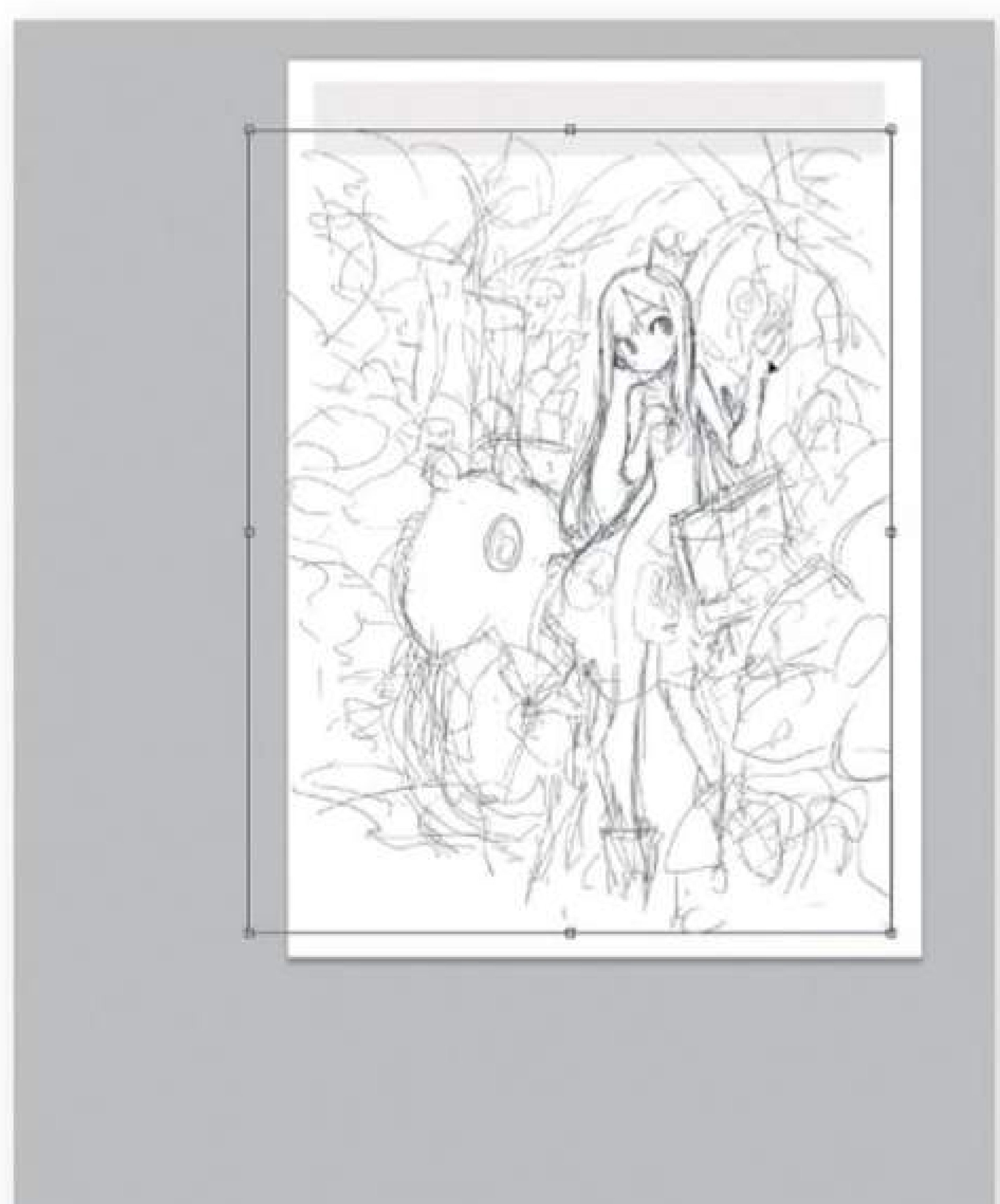

「消しゴム」ツールも使って修正しながら描きます



04 ここで、背景も加える絵にしては少しキャラクターが大きいと思い、全体を「編集」メニュー→「自由変形」を使って縮小しました。



→



05

さらにここで、水中の設定も面白いかと思い、女の子の横にいる不思議な生き物が浮いているように修正します。「なげなわ」ツールを使い、位置を変えて体を描き足しました。さらに、巨大深海魚の竜宮の使いのような生き物も加えました。

①「なげなわ」ツールを選択





②不思議な生き物を「なげなわ」ツールで選択し、左へ移動させ、浮いているように修正しました



③左上に頭上のアーチ型に沿って、竜宮の使いのような生き物を描き、女の子の後ろも奥行きを出すため、不思議な生物たちを加えていきます

TECHNIQUE

描くものが多いときの注意点

ここまで読んできてくれた人の中には「ごちゃごちゃで何を描いているのかわからない」という感想を持たれた人もいると思いますが、こういった描くものが多い場合のイラストでは、自分がしっかりわかっていればいいのです。ただし「何を見せたいか」を最初からハッキリさせておきましょう。たとえばこの絵だと、「女の子」「不思議な生き物」「手前の花や草」「光の表現」が見せたいポイントです。まだラフの状態ですが、見せたいポイントを最初に決めておくと、描くときに自分でそこに力を入れれるようになり、尚且つそれ以外の部分は手を自然と抜くので、絵を見る人も何を見たらいいのかハッキリしていて見やすくなります。

06

さらにディテールを詰めていきます。思い付いたアイデアも加えながら、前ページのTECHNIQUEでも説明した見せたい部分の「女の子」「不思議な生き物」「手前の花や草」「光の表現」を中心に細部を描き加えていきます。女の子は、前髪の分け方も変えてみました。

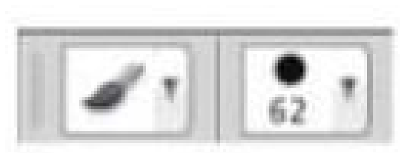


07

光の当たり具合を表現するために、大きめのブラシツールで影を描いてみます。ラフのレイヤーの下に新規で影のレイヤーを作ります。このレイヤーに薄いグレーで影を塗り込み、どんな光の表現にするか模索します。



①レイヤーパネル右下の「新規レイヤーを作成」ボタンで、ラフ用のレイヤーの下に影用のレイヤーを新規でつくりました



②「ブラシ」ツールの「ハード円ブラシ筆圧サイズ」を「直径：62px」に変更



③「ブラシ」ツールを「不透明度：37%」に変更。不透明度は適宜変更します



④光の当たる部分を考えながら影を塗ります



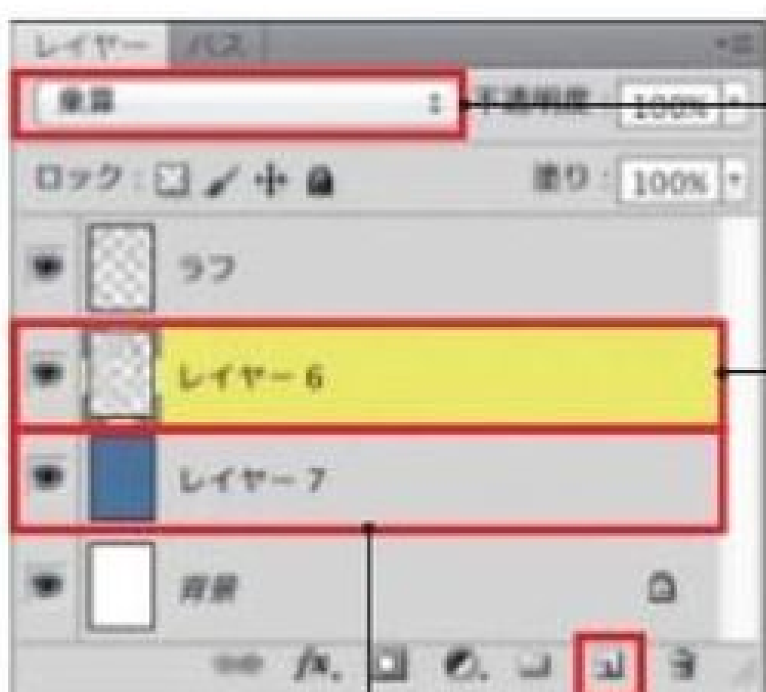
⑤「ブラシ」ツールのサイズを適宜変更しながら、さらに塗り込みます



⑥最も暗い洞窟の奥部分を少し暗めのグレーで塗りました

背景に色を付けてイメージを固める

01 イメージを固めるために、色を付けます。まずは影用のレイヤーの下に新規でレイヤーをつくり、青で塗りつぶします。そのままだと、影用のレイヤーに塗った薄いグレーが目立って邪魔になるので、影用レイヤーの描画モードを変更しておきます。

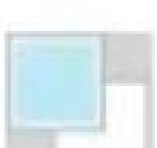


②影用のレイヤーを選択してから「レイヤーパネル」のオプションバーにある「モードポップアップメニュー」から「乗算」を選択しました

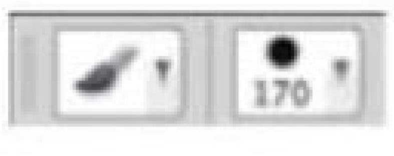
①レイヤーパネル右下の「新規レイヤーを作成」ボタンで新規レイヤーを作成後、青で塗りつぶしました



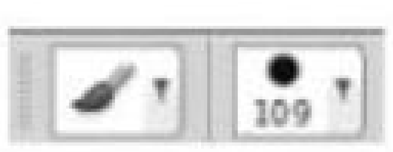
02 青で塗りつぶしたレイヤーに、光が当たって明るい部分を、明るい青でざっくりと濃淡を付けつつ塗っていきます。この「明るい部分」というのは主に、影用レイヤーでグレーに塗った部分以外になります。



①明るい青色は描画色「R/G/B:198/238/255」に設定



②「ブラシ」ツールのオプションバーで「ハード円ブラシ　筆圧サイズ」を「直径:60〜170px」に適宜変更しながら、強い光が当たる部分を描画



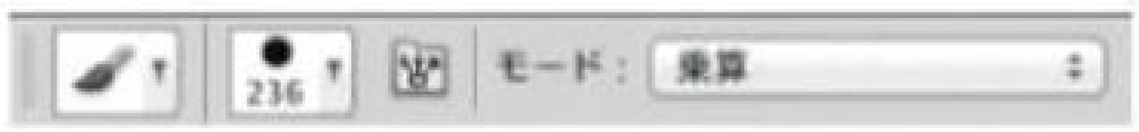
③描画色の青みを少し強くし、「ブラシ」ツールのオプションバーで「エアブラシ ペン(不透明)」を「直径:50〜150px」に適宜変更しながら、柔らかく光が当たる部分を描画



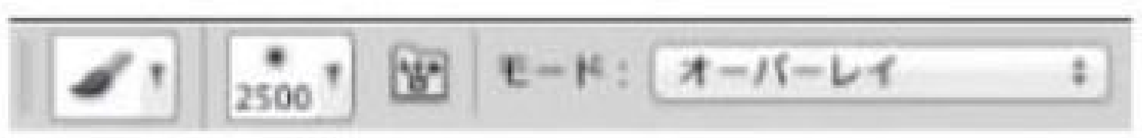
④一番目立たせたい、キャラクターの女の子はより白みの強い青で、光が当たっていると考えられる顔や肌などを塗っています

03 光が当たる部分の塗り分けがだいたい終わったら、同じレイヤーに他の色も塗っていきます。コンセプトに沿って、できるだけ幻想的になるように考えながら色を割り当てていきます。





基本的には、柔らかく色を乗せたいところは「ブラシ」ツールを「エアブラシペン（不透明）」にして、ブラシサイズは適宜変更し、モードを「通常」、「乗算」、「オーバーレイ」などに切り替えながら塗っていきます



より複雑な色味を出したいところは「ブラシ」ツールを「ソフト円ブラシ　筆圧サイズ」などにして、大きなブラシサイズにし、「モード：オーバーレイ」、「不透明度」を下げて塗り重ねます

04 他の色の塗り分けもできたら、同じレイヤーに対して、「イメージ」メニュー→「色調補正」→「カラーバランス」を使って全体の色味を整えます。



②試行錯誤して、最終的には、カラーレベルで「シアン／レッド」を「-57」、「イエロー／ブルー」を「-20」にし、少しグリーンがかった色調にしました。右側が結果です

①はじめに、「カラーバランス」のカラーレベルで「イエロー／ブルー」を「+20」にして、青寄りにしてみました。左側のイラストがその結果です。ここから、コンセプトを考えながら、調整していきます



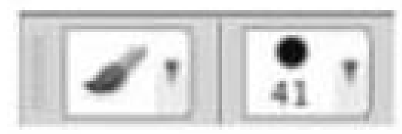


05

「ラフ」レイヤーの上に新規レイヤーをつくり、線が邪魔だったところを上から塗っていきます。



①レイヤーパネル右下の「新規レイヤーを作成」ボタンで、ラフ用のレイヤーの上に新規でレイヤーをつくりました



②「ブラシ」ツールを「エアブラシペン（不透明）」や「ハード円ブラシ　筆圧サイズ」などにして小さなブラシサイズで描画

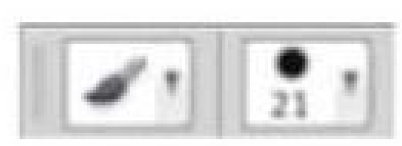


→



06

髪の毛も、水中で揺れているように描き足します。



「ブラシ」ツールのオプションバーで「ハード円ブラシ　筆圧サイズ」を「直径：21px」に変更



→

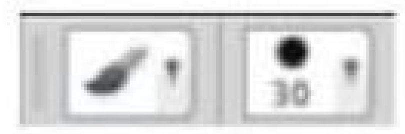


元の状態です

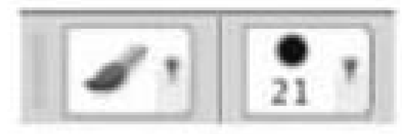
緩やかなウェーブ感を出しました

07

まだ少し「不思議な世界」感が足りないと感じたので、宝石のようなものを散りばめようと思います。最初にパステル系の色を塗ってから、その上に光沢感と立体感を出すため、白っぽい色を重ねます。また、併せて周囲の色も調整しておきます。



①「ブラシ」ツールのオプションバーで「エアブラシペン（不透明）」を「直径：30〜60px」程度に設定



③「ブラシ」ツールのオプションバーで「ハード円ブラシ　筆圧サイズ」を「直径：21px」、「不透明度：60〜80%」に設定



②点々と宝石の下地になる楕円を描き込んでいきます。紫、ピンク、水色、緑を淡い色味で描き入れました

→



④光沢感と立体感を表現するために、楕円の上から白っぽい色を塗りました

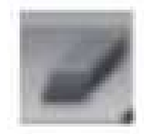
08

ときどき、引きで全体の色調を見ながら、イメージを膨らませて配色していきます。「ブラシ」ツールの「モード」や「不透明度」も変えながら色を塗ります。また、完成終盤には「色調補正」で色味を調整しています。細かい部分も塗って、色味の調整が終わったら、線のラフと色のラフの完成です。



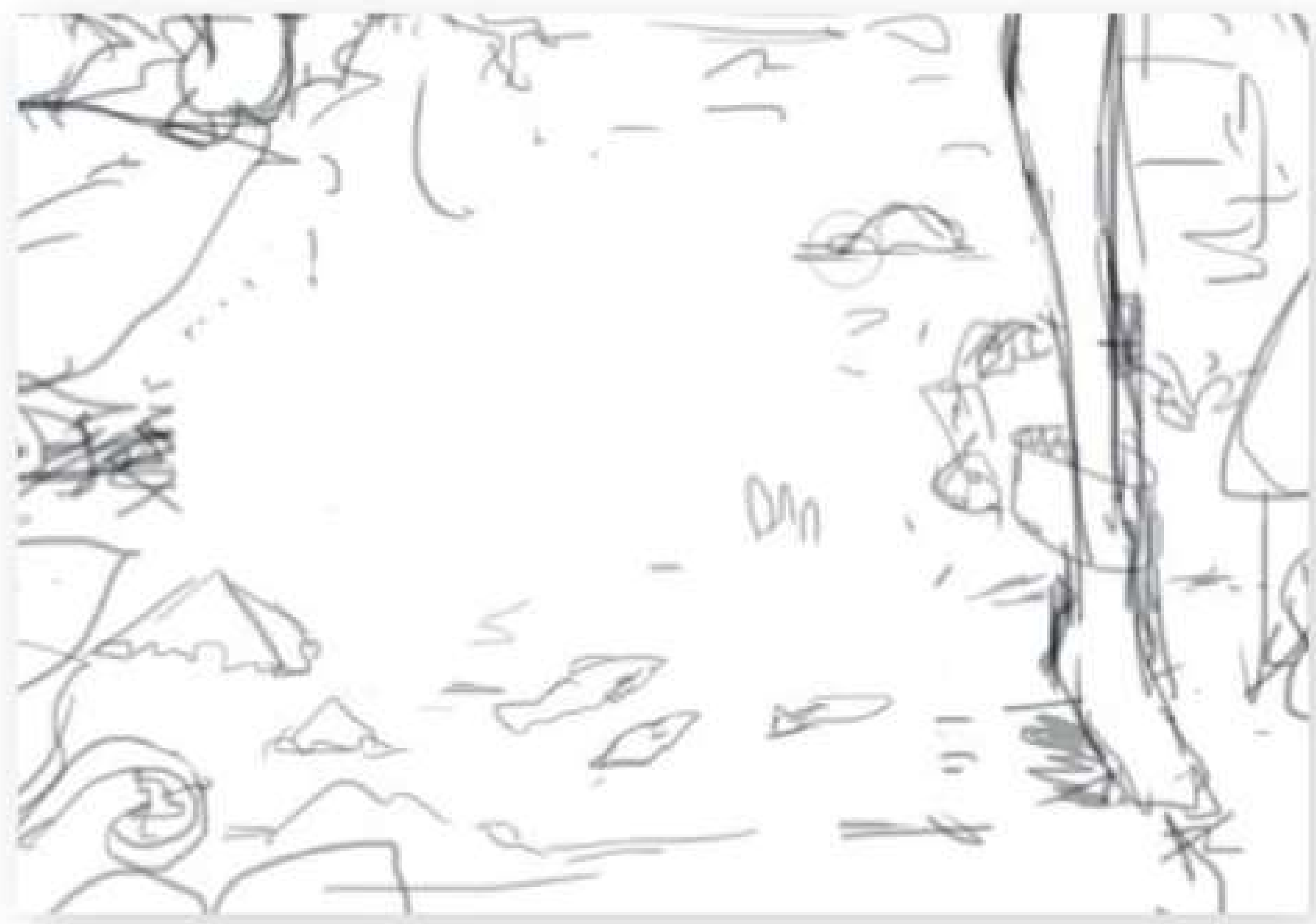
ラフのクリーンアップ

01 このままではラフの線が多く、ペン入れで線画を引くときの指標があまりに不足しているので、ラフ用のレイヤーに戻って、線画ラフを「消しゴム」ツールで整理していきます。

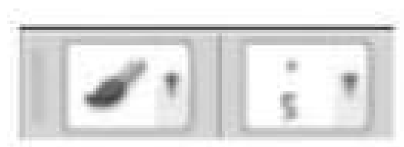

「消しゴム」ツールを選択


元の状態です

→


影として線で描いた部分は不要なので「消しゴム」ツールで削除しました

02 足も細すぎるので、少し太くして線を描き直しきれいに整理しました。また、ワンピースに描いたボディラインも消しておきます。


①「ブラシ」ツールの「ハード円ブラシ」を「直径：5px」に変更



②「ブラシ」ツールを「不透明度：43%」に変更して描画



→

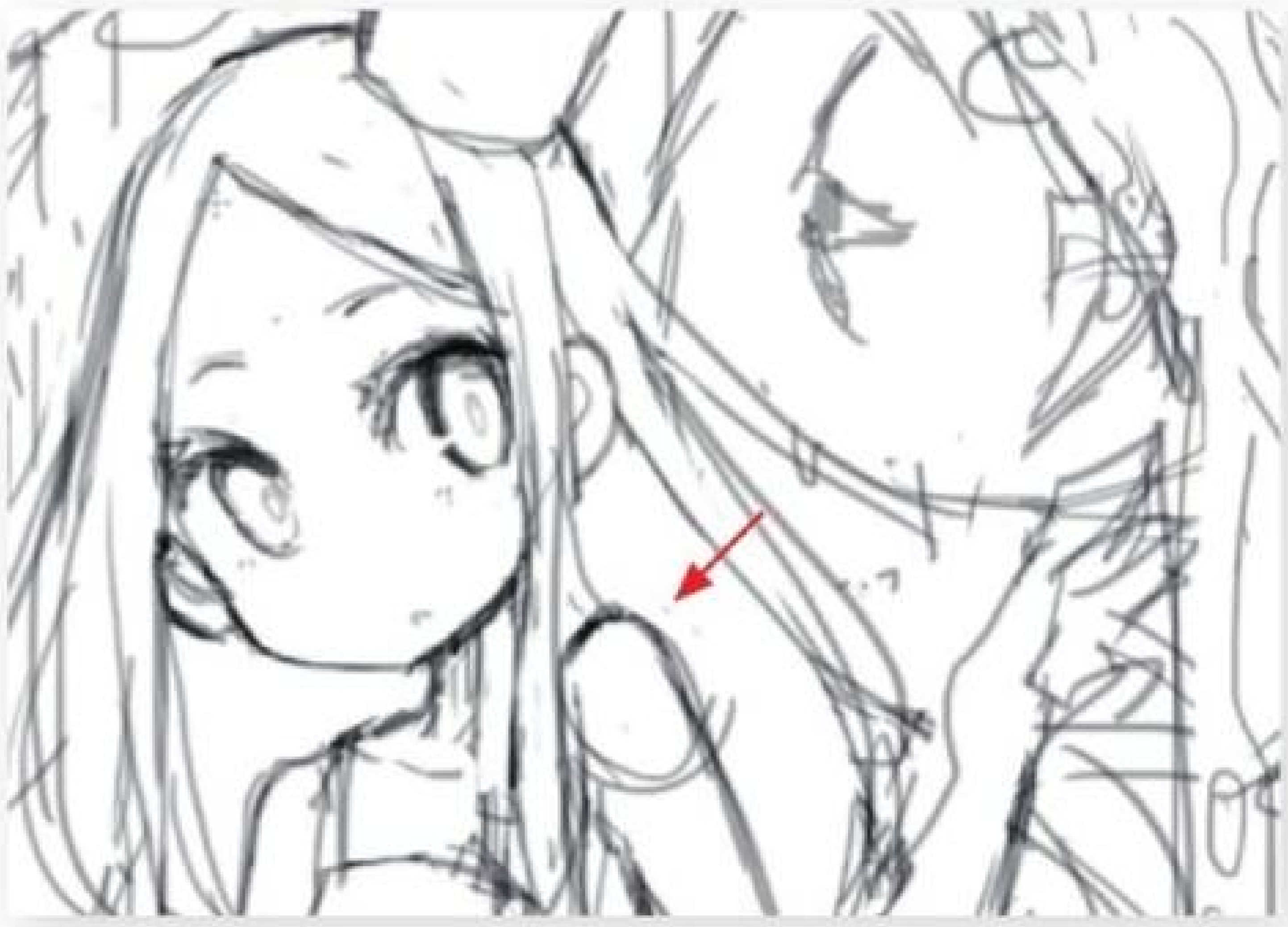


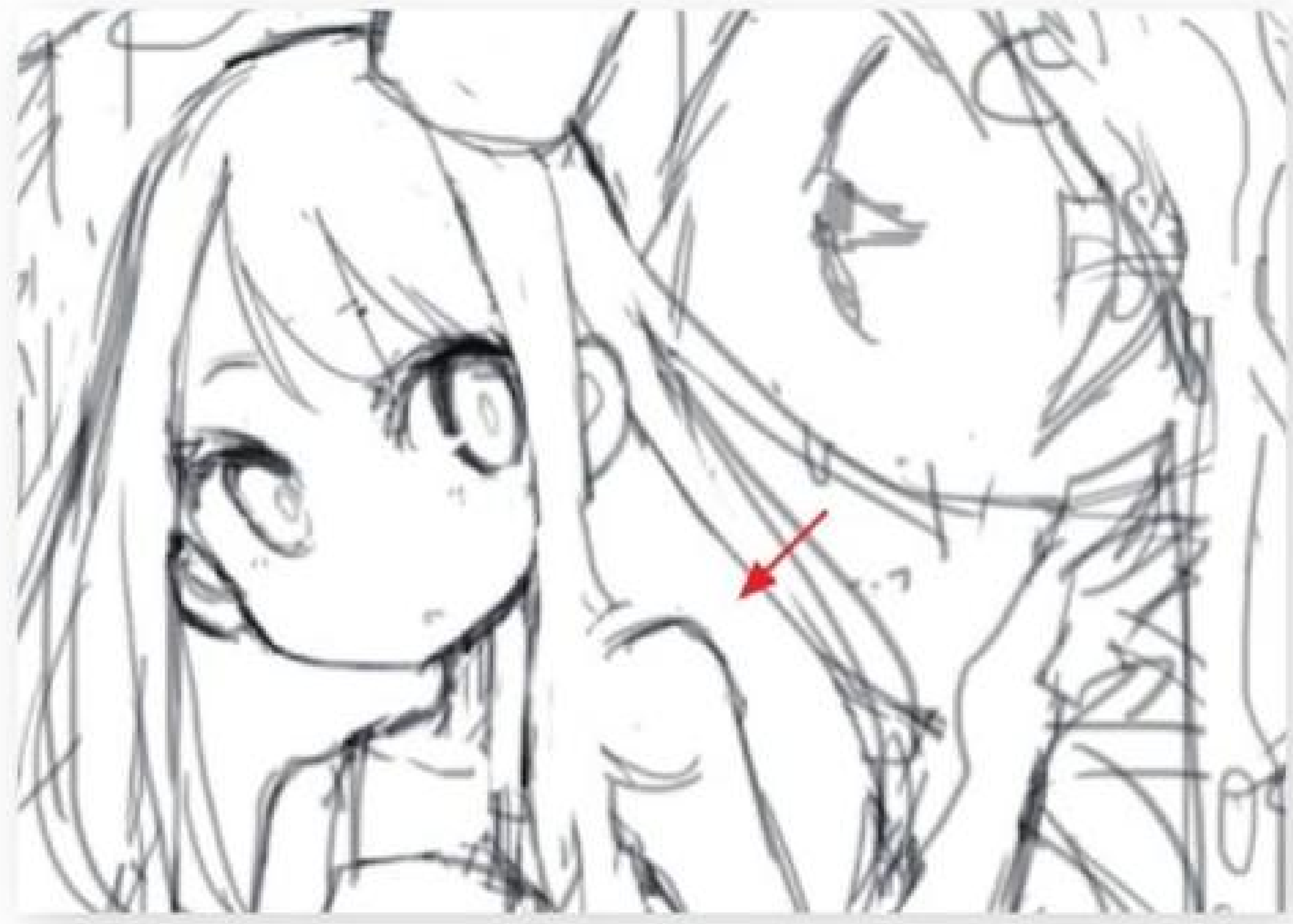
03

背景に色を付けていく前に、前髪の分け方を変えたのですが、少し大人っぽすぎると思い、変えました。肩幅も狭かったので、少し広くします。

「消しゴム」ツールで消去

「ブラシ」ツールで描画



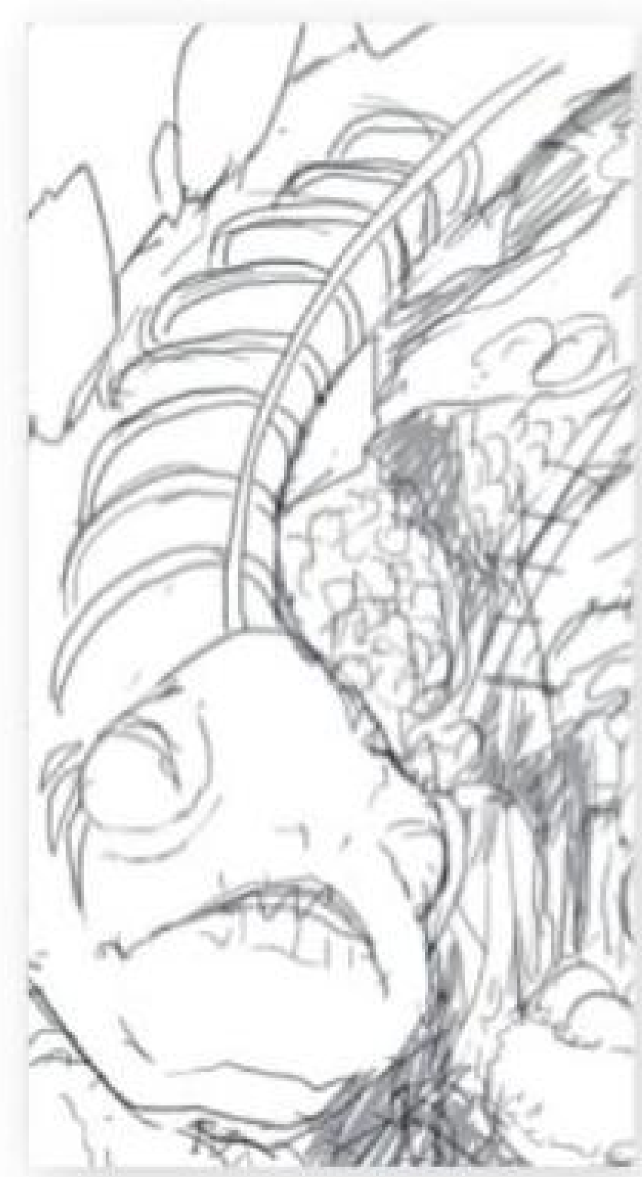


04

竜宮の使いのような生き物や、女の子の横にいる象のような生き物も体の線をしっかり描き込みます。

「ブラシ」ツールを「直径：9px」に変更して描画











05

ごちゃごちゃしてしまっている部分もハッキリと線を描いていきます。女の子の横部分とイメージ固めのために「宝石のようなもの」を散りばめた部分にきちんと線を引いていきます。



①竜宮の使いのような生き物のヒレとその後ろにある部分の線を引き直します



②卵状の海藻のようなものを描きました



③宝石のようなものも線をきれいに引いていきます

06

女の子の髪の毛の線もまだ曖昧で気になるため、ハッキリと線を描きましょう。左手も修正しました。

「消しゴム」ツールで消去

「ブラシ」ツールで描画

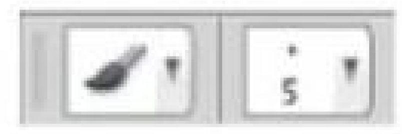


①不要な線を「消しゴム」ツールで消していきます



②髪の毛の線をきれいに引き直しました

07 輪郭も含めた首まわりと右手も修正して、形をきれいに取っていきます。



「ブラシ」ツールを「直径：5px」に変更して描画



①首から右肩にかけて線を引き直します。右手にかかる髪も修正します



②顎先の位置を変え、輪郭を整えます。鎖骨も描き直し、右手の線を消します



③右手の線をきれいに引きます

08 女の子の眉毛も修正します。不安と緊張の入り交じった上がり眉です。





09 女の子のすぐ横の黒くしたままの背景もきちんと描いていきます。



①まずは、髪の毛の横に揺れているような葉っぱを描き、その上の黒く塗ったままの部分を削除します

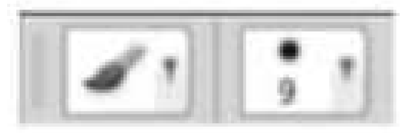


②削除した部分に細い枝同士が繋がっている樹木のような背景を描きました。左の黒い部分も削除します



③削除した部分に、同じように背景を描き込みました

10 つま先からかかとも描き直します。少し浮かして、浮遊感を出しました。



①「ブラシ」ツールを「直径：9px」に変更

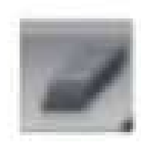


②不要な線を消していきます



③かかととつま先の形を描き直しました

11 ときどき色ラフも確認しながら、曖昧なままにしていた部分を修正します。



「消しゴム」ツールで消去



「ブラシ」ツールで描画



①女の子の頭上から右側にも、宝石のようなものを散らしました



②左下の植物もきれいに描き直しました



③右下の大きな花と、足首についた鎖もひとつずつ描き、その先には状況の不思議さを増すために重りを付けました



④最後に「新規グループを作成」を実行してグループをつくり、これまで作ったレイヤーをまとめておきます

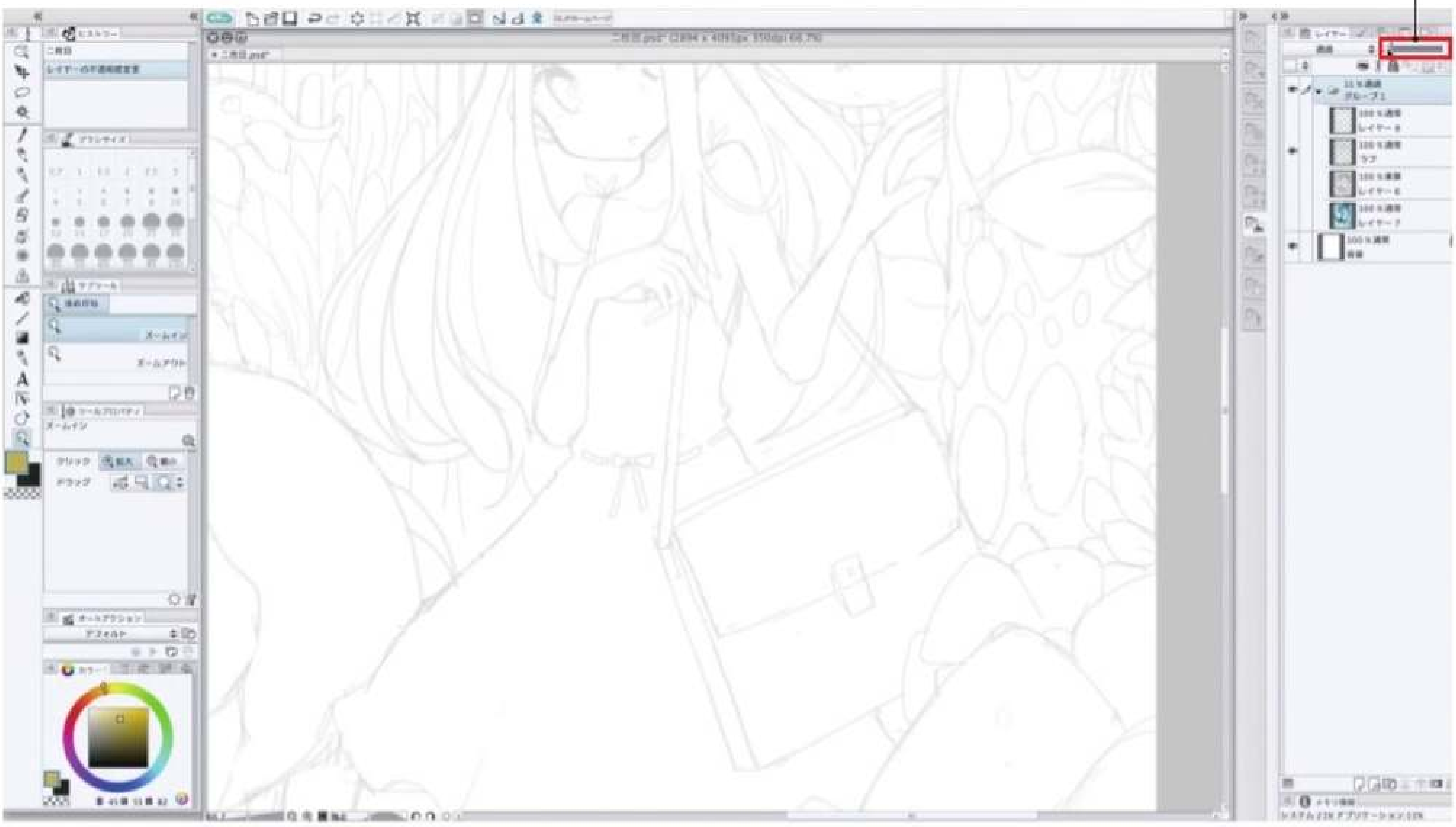
12 これで、ラフのクリーンアップの完成です。



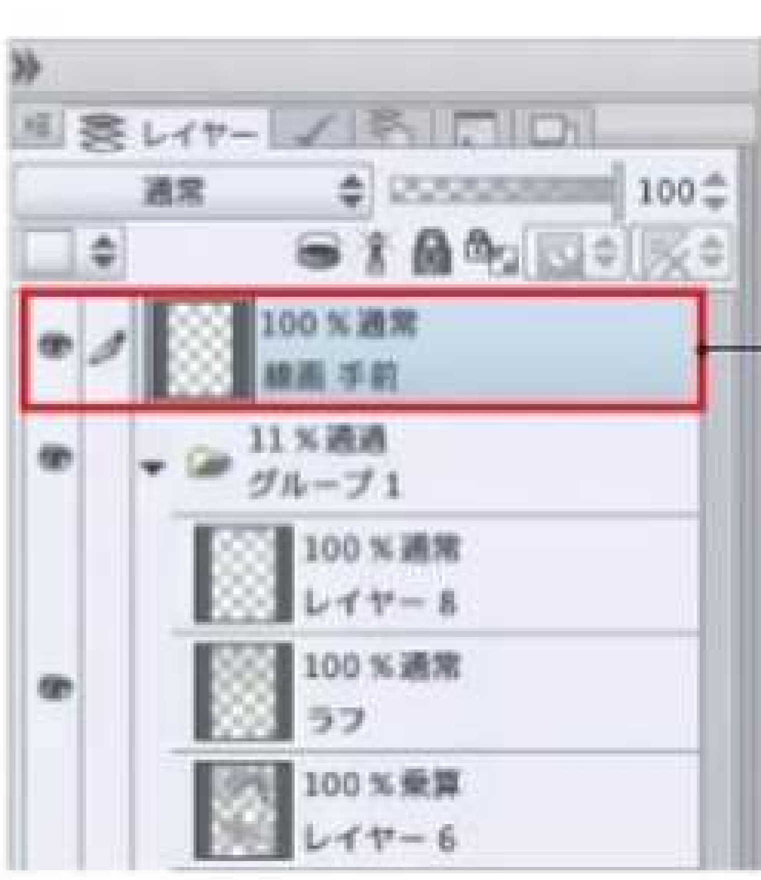
CLIP STUDIO PAINTでペン入れする

01 ここからは一枚目の絵と同様に、CLIP STUDIO PAINTに移行し、線画の清書を行っていきます。

「グループ1」レイヤーグループの「不透明度」を「15%」ほどにし、ラフの表示を薄くします。



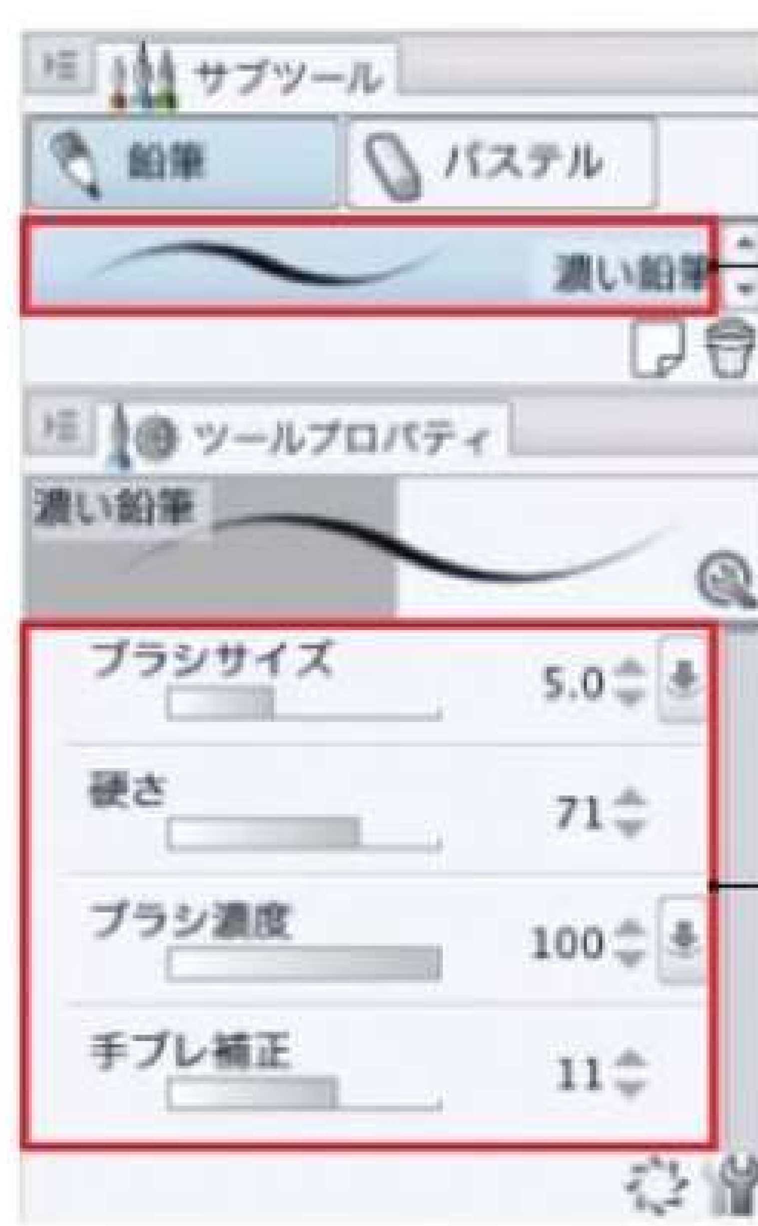
02 まずは手前にあるものから線を引いていきます。今回は一番手前、中間、一番奥の3つの線画レイヤーをつくります。描いてると分けておけばよかったなと思うことが多々あるので、用意しておきます。同時にツールの設定もします。



「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」を選択して新規レイヤーをつくり、ラフを描いた「グループ1」レイヤーグループの上に配置しました。レイヤー名も適宜付けておきましょう



「鉛筆」ツールを選択



前回同様に、「鉛筆」ツールのサブツールパレットで「濃い鉛筆」を選択し、ツールプロパティパレットでその他の属性を設定しました。「ブラシサイズ」は「5px」にしました

手前のキャラクターと背景をペン入れする

01 準備が終わったら、ラフの絵を見ながらまずは髪の毛から線を引きます。引きやすい角度に随時画面を回転しながら丁寧に引いていきます。納得のいくストロークが描けるまで何度でも繰り返します。



①「移動」ツールを選択



②「移動」ツールのサブツールパレットで「回転」を選び、画面をドラッグして回転



③「鉛筆」ツールで描画



④「消しゴム」ツールで消去

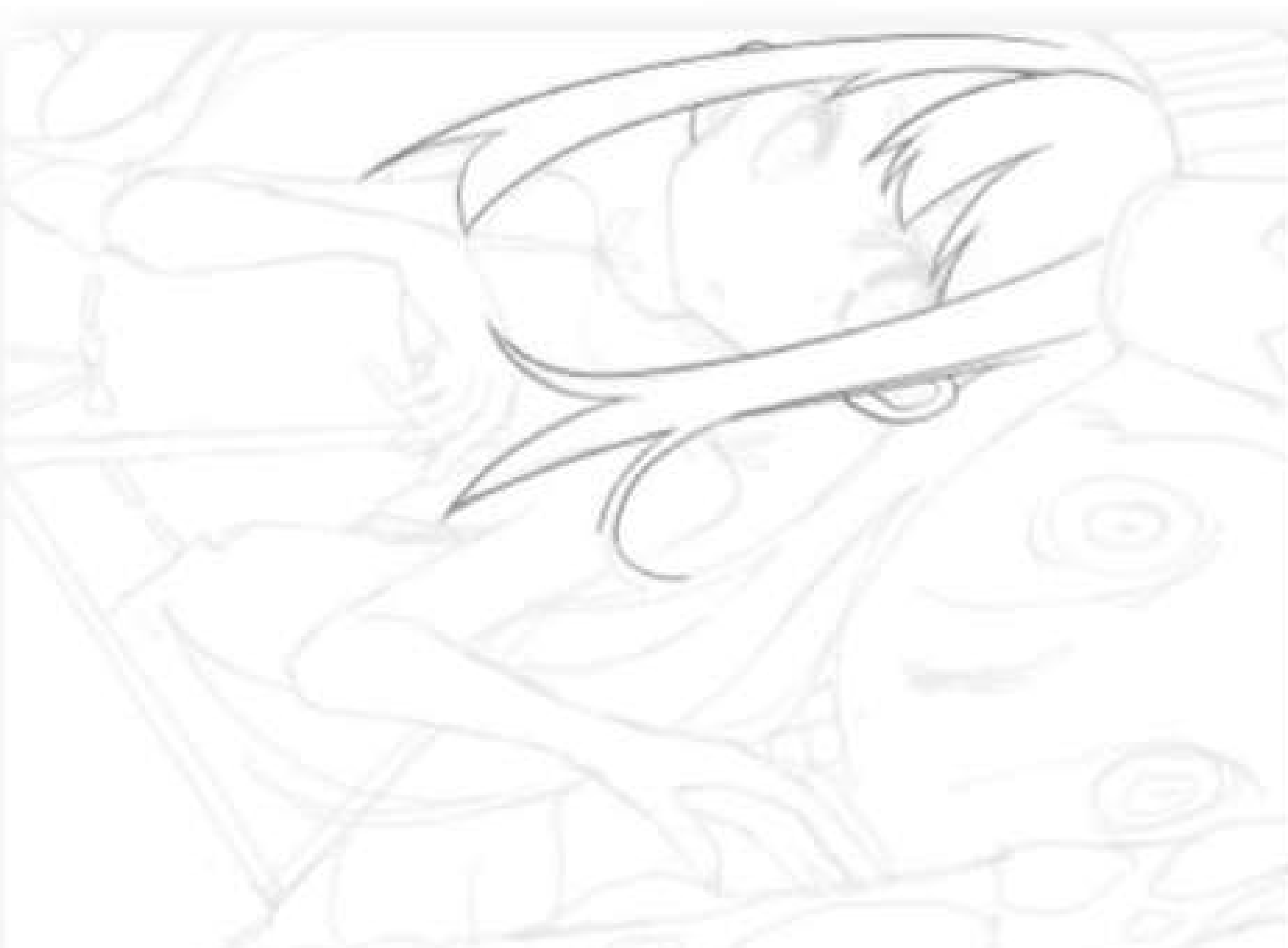


⑤「消しゴム」ツールのサブツールパレットでは「硬め」を選択



⑥描いた曲線に納得がいかない場合は、ヒストリーパレットでひとつ前に戻るなどしてやり直します

02 一作目と同様に、山型に曲線を描くように画面を回転させながら、描いていきます。描く部分を画面の中央にもってくるとより描きやすいでしょう。



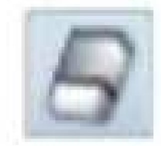
→



Chapter.01
Chapter.02
Chapter.03
Chapter.04

03 顔まわりの線を引きます。今回は、白い睫毛にするつもりなので、目は目の輪郭だけを引きます。


①「鉛筆」ツールで描画

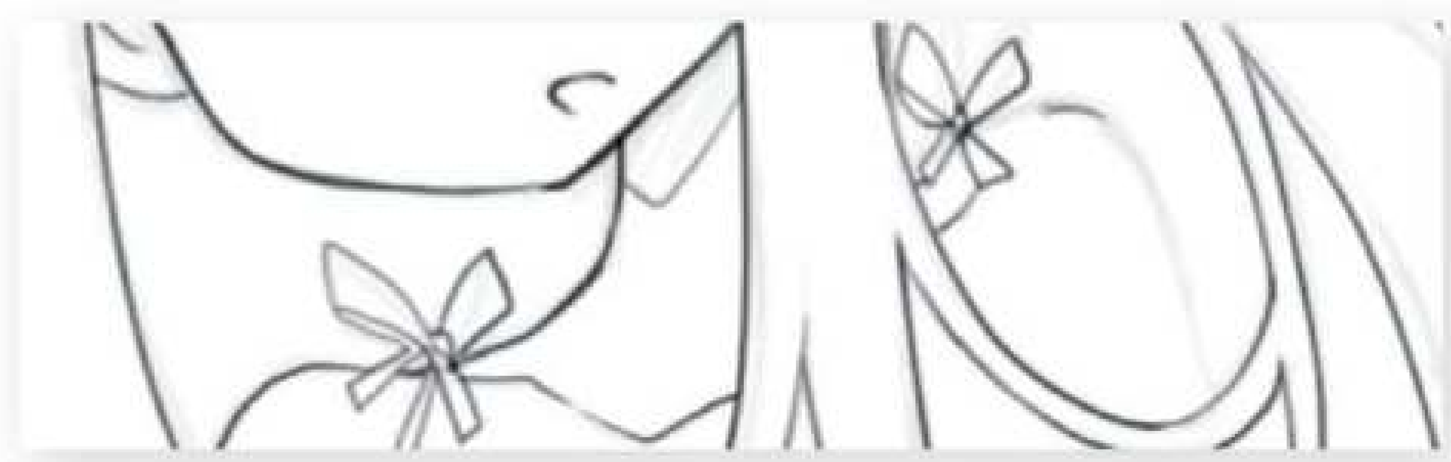

②「消しゴム」ツールで消去


③「移動」ツールの「回転」で画面を回転


④耳や顔の輪郭、眉、目の輪郭を描きました

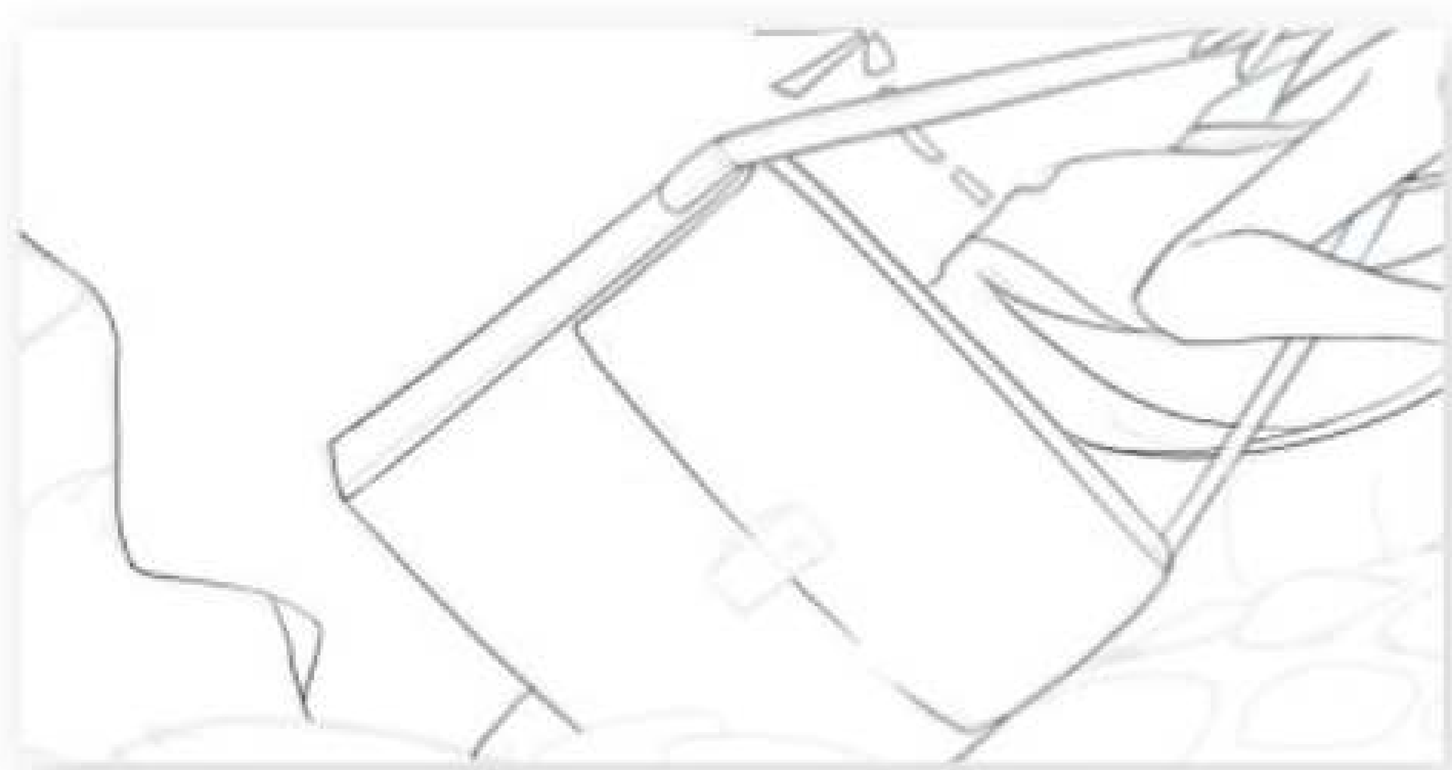

⑤鼻や口、首に落ちる影なども線を引いていきます

04 ワンピースの肩紐の線を引きます。ラフでは、あまり詳細には描かなかったので、ここでもう少し細かく描いていきます。



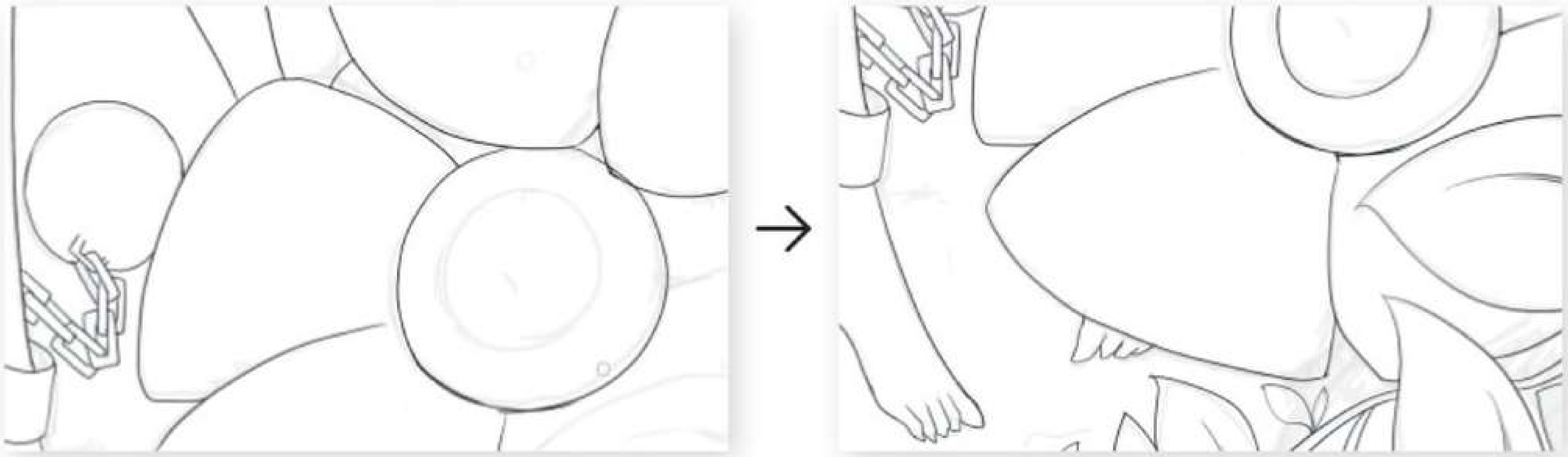
05 続けて、女の子の体部分も線を引いていきます。


①腕から指先、ワンピースの線を引きます

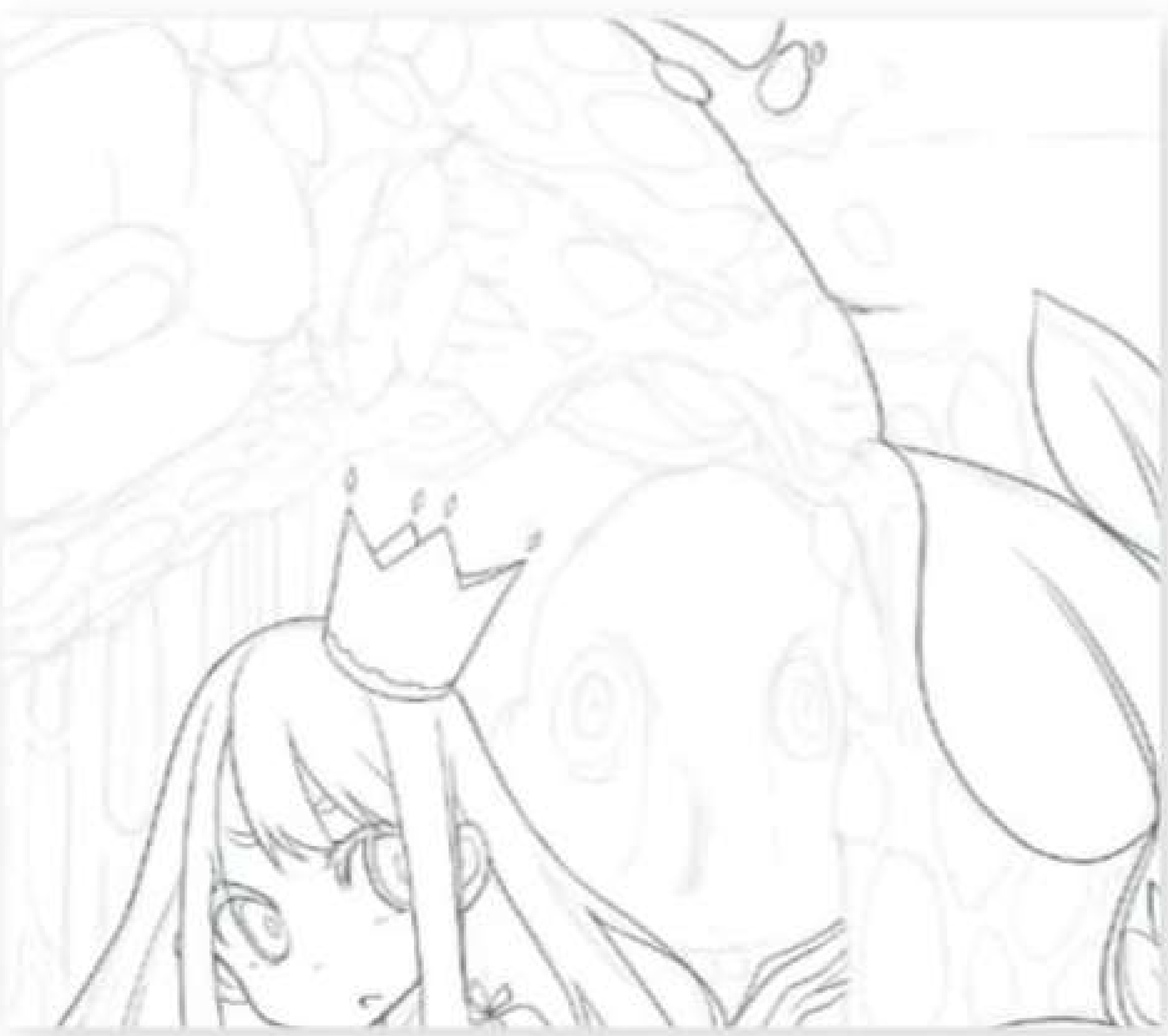

②ワンピースの紐やカバンの線を引きます


③足の線を引きます

06 女の子の線が描き終わったら、足下にある花の線も引いていきます。



07 女の子の足下にある花が描けたら、反時計回りで順番に線を引いていきます。



①トンネルのブロックの線を引きます



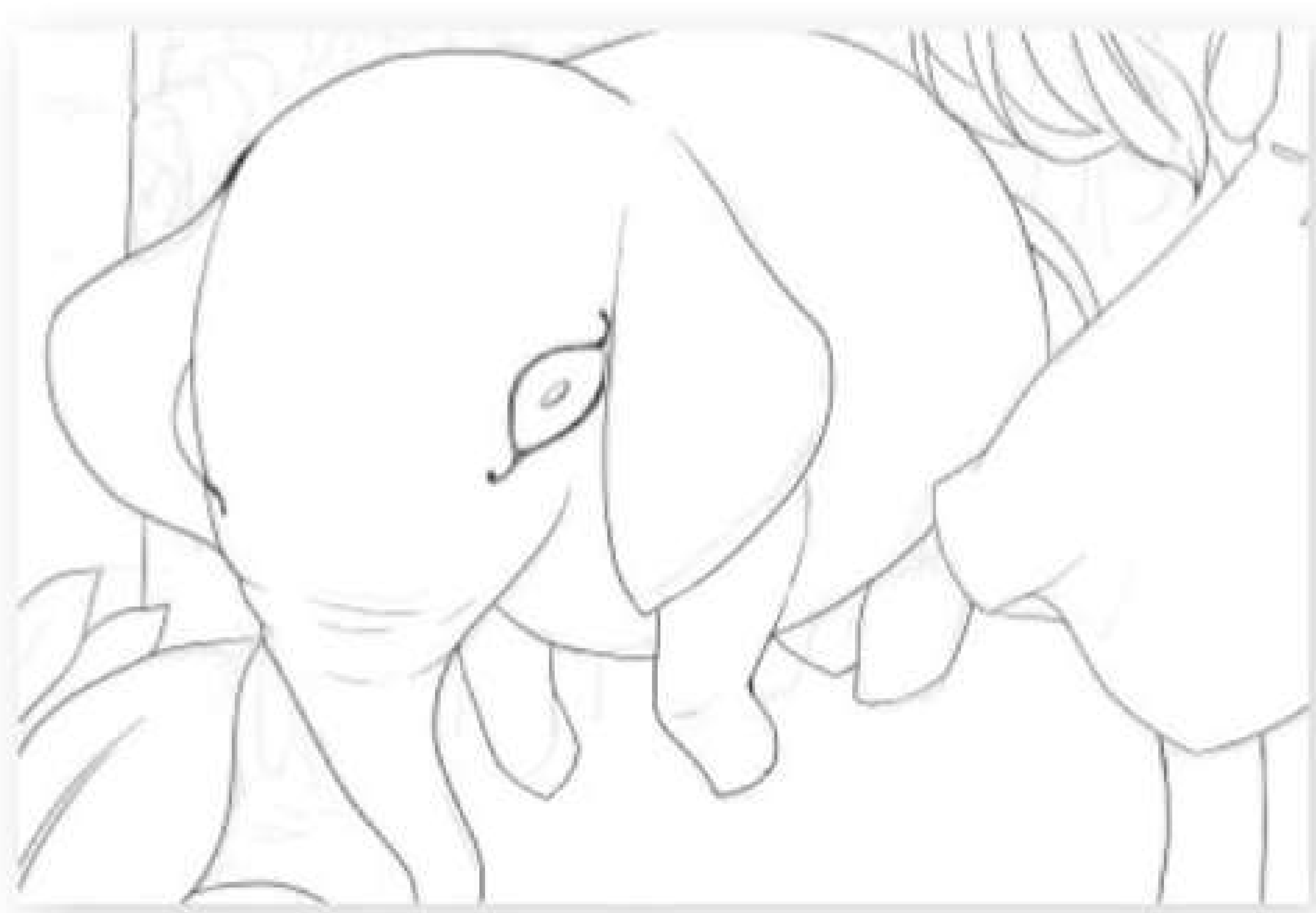
②女の子の頭上の花の線を引きます



③竜宮の使いのような生き物は、体が透ける設定です。顔はユーモラスな雰囲気にしました



④左下の植物の線を引きます



⑤象のような生き物の線を引きます

08 これで、手前のキャラクターと背景のペン入れができました。



中間のキャラクターと背景をペン入れする

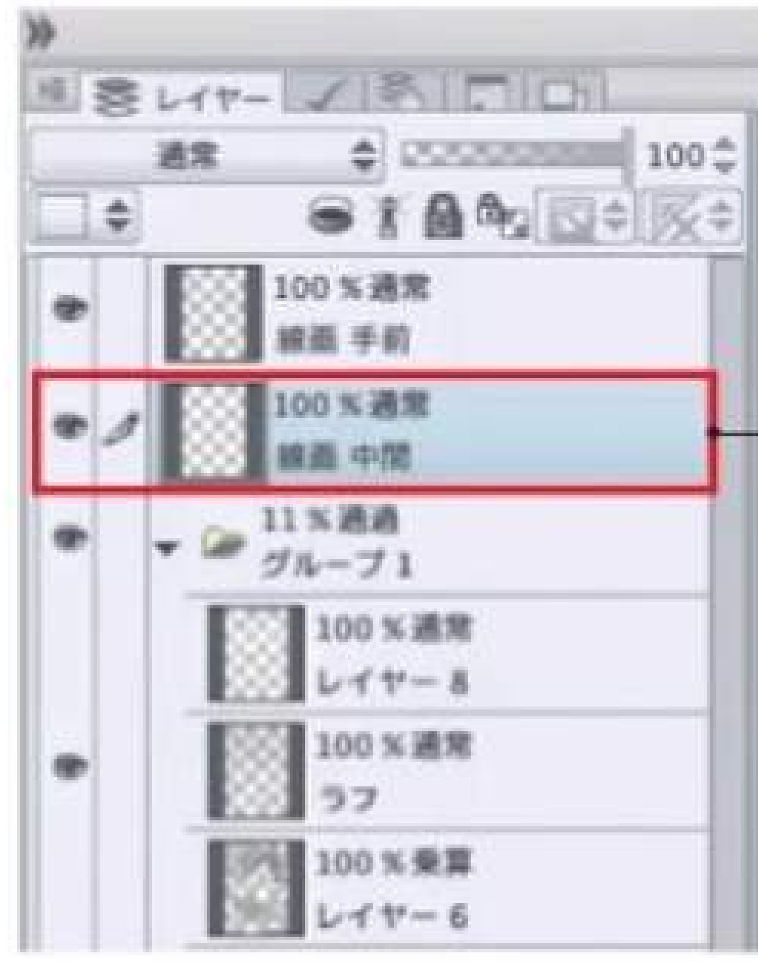
01 中間部のキャラクターと背景のために新規レイヤーをつくります。ここで使う「鉛筆」ツールの設定は、変えずに描きます。



「鉛筆」ツールを選択



「消しゴム」ツールで消去



「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」を選択して新規レイヤーをつくり、ラフを描いた「グループ1」レイヤーグループと、手前のキャラクターと背景をペン入れしたレイヤーの間に配置しました

02 竜宮の使いのような生き物の頭部のすぐ上にある、卵状の海藻のような部分に線を引きます。ここは塗りでいくらかカバーしたほうがよいと感じたので、ある程度余白を残しながら描きます。

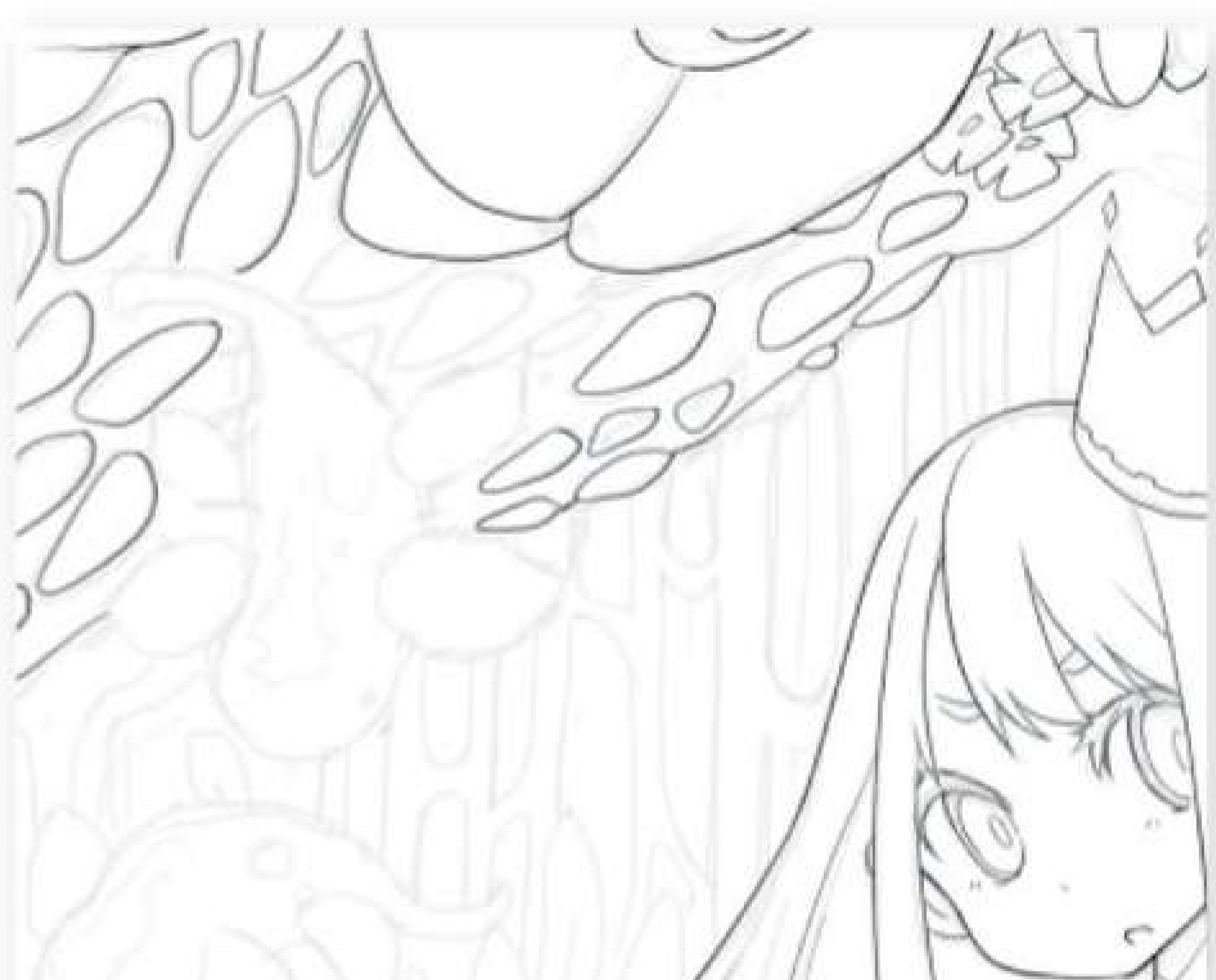


卵状のものは、線を繋げずに余白を残しつつ描きます

03 卵状のものを描いたら、そのまま右回りに宝石ようなものの線を引きます。



→



04 2匹の夫婦の魚のような生き物の線を引きます。この生物も、竜宮の使いのような生き物同様に、体が透けている設定です。

「鉛筆」ツールを選択

「消しゴム」ツールで消去



魚たちを描いたら、バックの宝石部分の線も繋げました

05 夫婦の魚のような生き物の後ろの葉っぱから、天井、右の壁と、時計回りに続けて線を引いていきます。



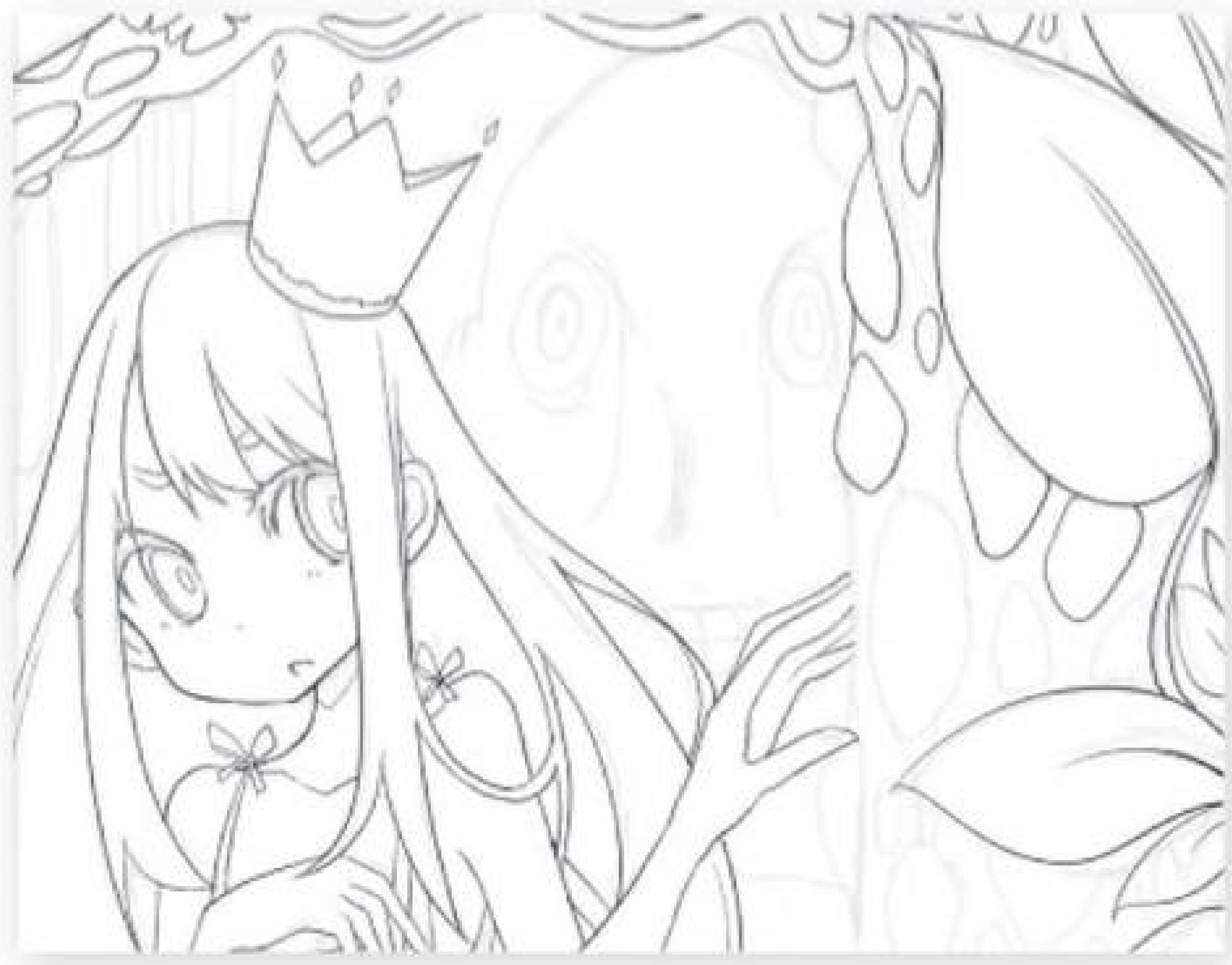
①魚たちの下の岩のようなラインの線を引いてから



②葉っぱの線を引きました



③女の子の頭上の宝石やトンネルのレンガの線を引きます



④女の子の右横にある宝石などの線を引きます



⑤さらに下にある宝石と柱の線を引きます

06 足下の小さな魚を描いたら、このレイヤーのペン入れは終わりです。



奥のキャラクターと背景をペン入れする

01 一番奥のキャラクターと背景のために新規レイヤーをつくります。ここでも「鉛筆」ツールの設定は、変えずに描きます。


「鉛筆」ツールで描画


「消しゴム」ツールで消去

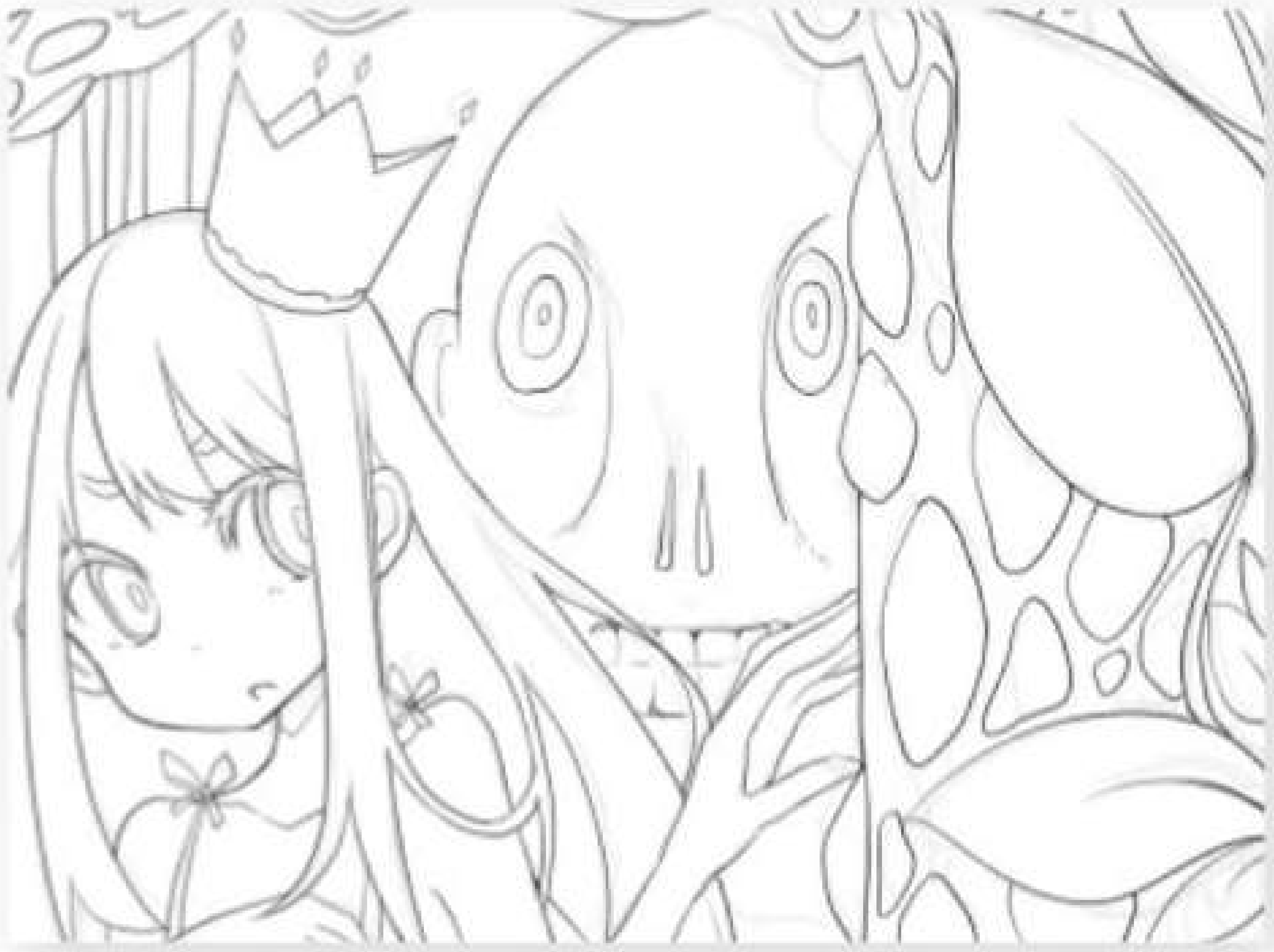


「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」を選択して新規レイヤーをつくり、ラフを描いた「グループ1」レイヤーグループと、中央のキャラクターと背景をペン入れしたレイヤーの間に配置しました

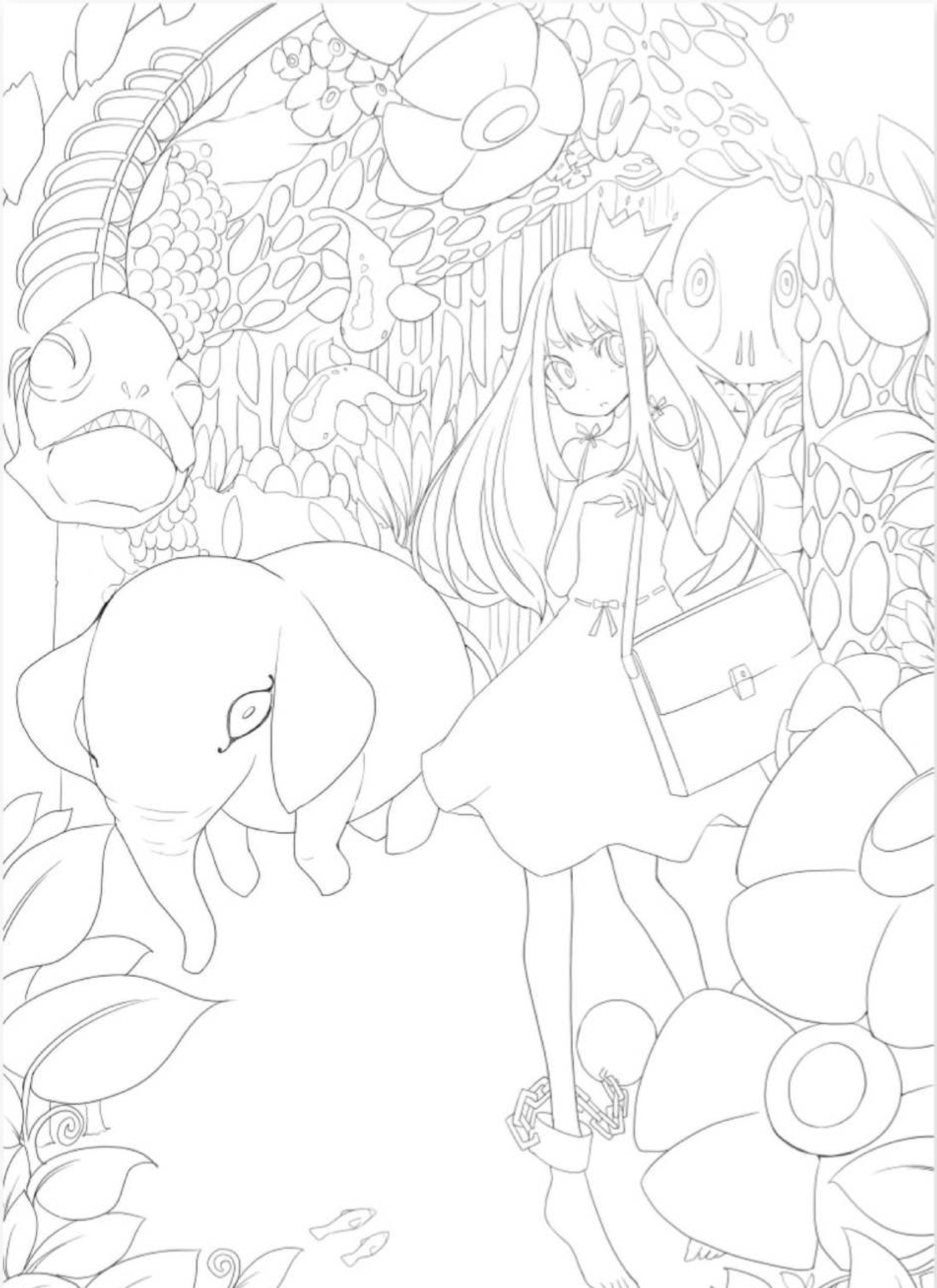
02 細い枝同士が繋がり、林のようになっている背景の線を引きます。


→


03 女の子の後ろにいる、なんだか少し怖い生き物の線を引きます。



04 これでペン入れをした線画が完成しました。



手前のキャラクターと背景を塗りでレイヤー分けする

01 ペン入れした線画は、キャラクターと背景ごとに3つのレイヤーに分かれています。塗りもそれぞれに対応したかたちでレイヤーを分けたいので、まずは3つのフォルダーをつくって、線画レイヤーを整理しておきます。



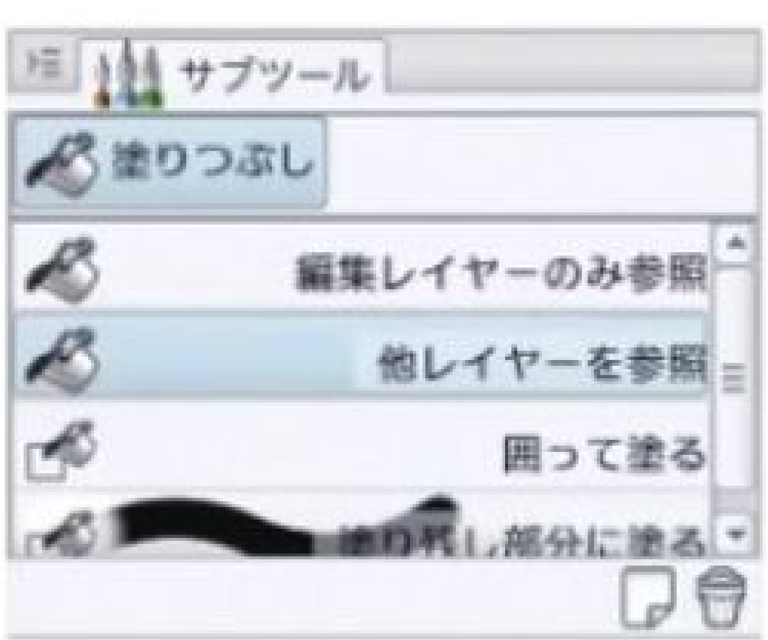
レイヤーパレットの「新規レイヤーフォルダー」アイコンを選択して新規フォルダーを3つ、つくります。それぞれに線画のレイヤーを配置します。上のフォルダーから「手前」「中間」「一番奥」の線画が入っています

ラフのレイヤーが入っている「グループ1」フォルダーは、左端の目のアイコンを選択して非表示にしておきます

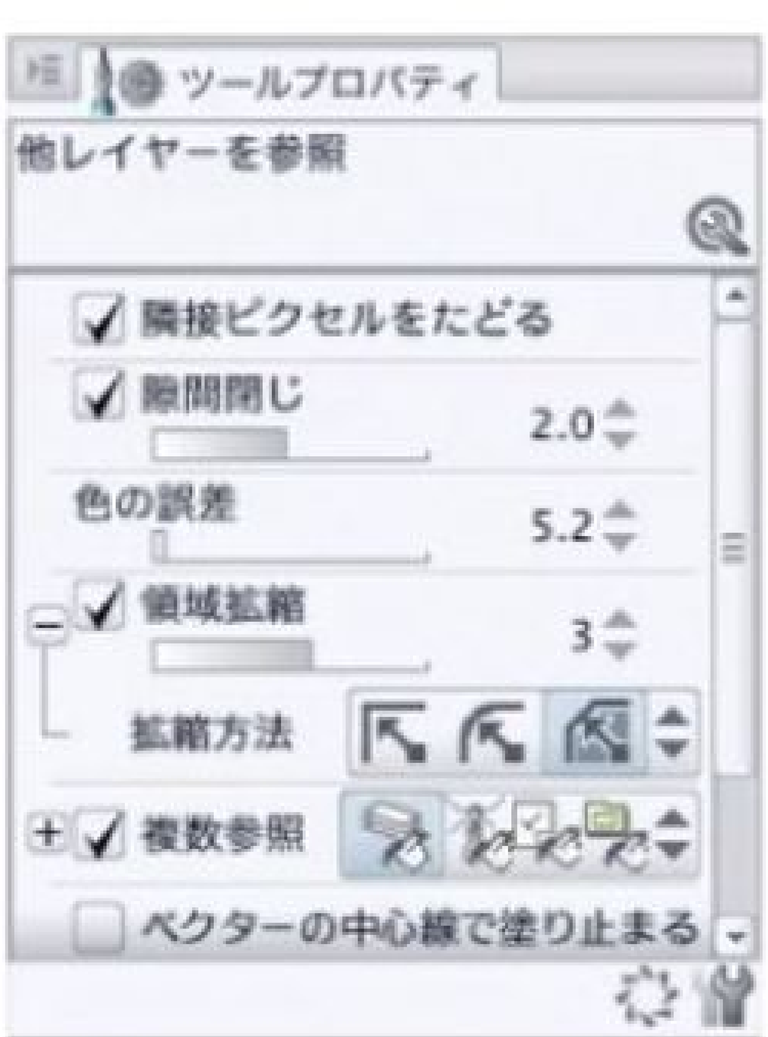
02 手前のキャラクターの髪の毛から、新規レイヤーをつくって塗り分けしていきます。Chapter.02と同様に、「塗りつぶし」ツールを使います。



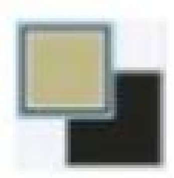
①「塗りつぶし」ツールを選択



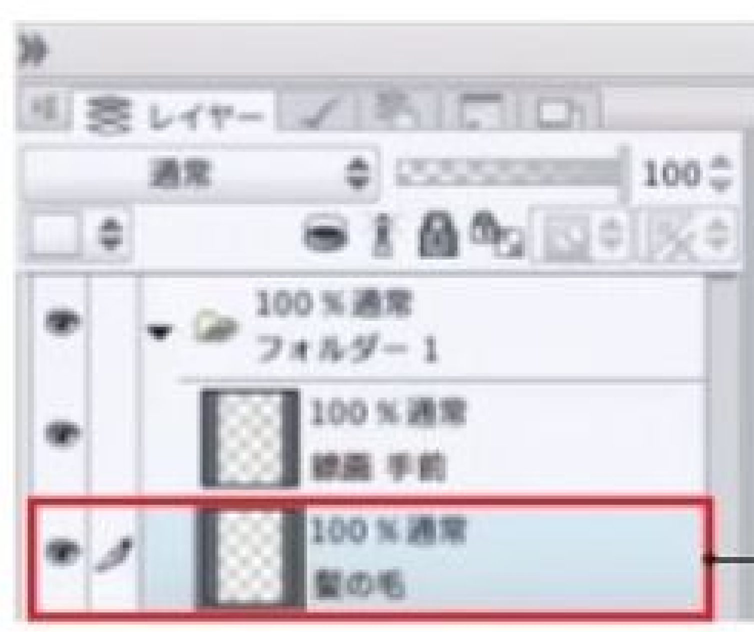
②サブツールパレットで「他レイヤーを参照」に設定



③ツールプロパティパレットで「隙間閉じ：2.0」、「領域拡縮：3」などに設定しました



④描画色を「H/S/V：45/29/79」に設定。なおここで使用する色は、レイヤー分けのためなので、分かりやすい色であれば何色でも構いませんが、最終的な色味も想定して色ラフに寄せた色を選んだほうがよいでしょう



⑤「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」を選択して新規レイヤーをつくり、手前のキャラクターと背景をペン入れしたレイヤーの下に配置しました



⑥髪の毛部分の線画を閉じた領域ごとにクリックして塗りつぶします

03

線画の閉じた領域をひと通り塗りつぶしたら、髪の毛の先などの尖端部分を「ペン」ツールで塗っていきます。

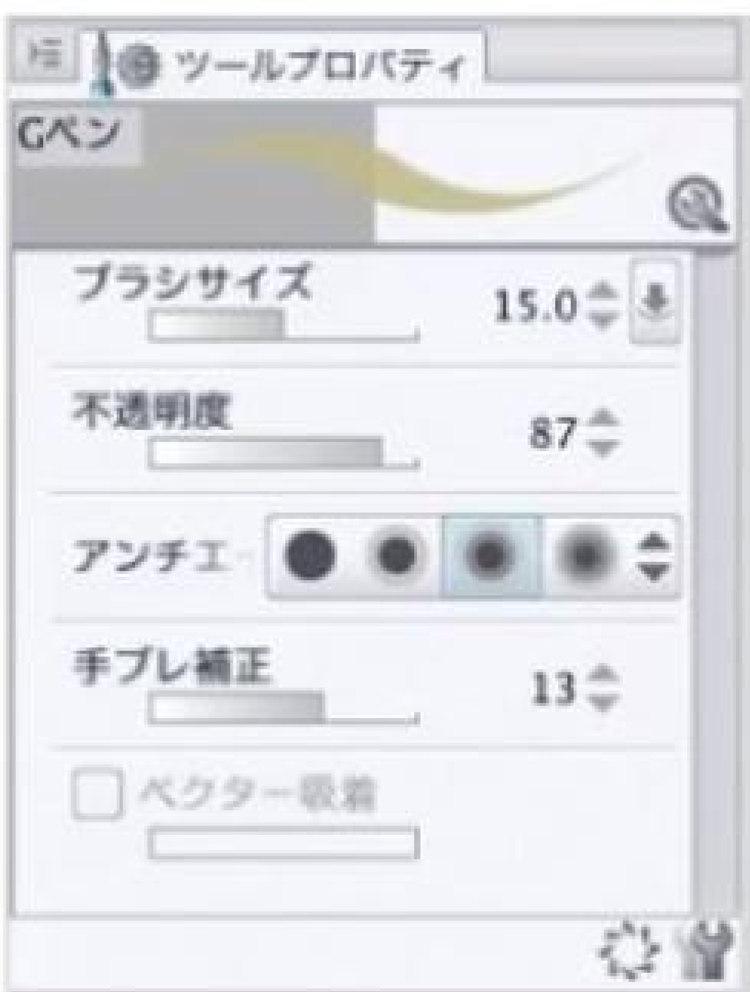

①「ペン」ツールを選択



②「ブラシサイズ」を「15px」に設定



③サブツールパレットで「Gペン」を選択



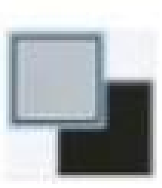
④ツールプロパティパレットで「不透明度：87」、「アンチエイリアス：中」、「手ブレ補正：13」などに設定


⑤「ペン」ツールで毛先などの尖端部分も塗りました

04

新規レイヤーをつくって、「塗りつぶし」ツールでワンピースを塗り分けます。


①「塗りつぶし」ツールを選択


②描画色を「H/S/V：208/9/81」に設定

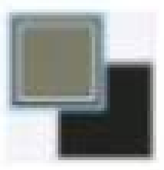


③「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」を選択して新規レイヤーをつくり、髪の毛の塗り分けレイヤーの下に配置しました


④ワンピースを塗り分けました

05

ワンピースの塗り分けレイヤーの下に、新規レイヤーをつくって、「塗りつぶし」ツールで、カバン、鎖、王冠、肩のリボンなどの小物を塗り分けます。



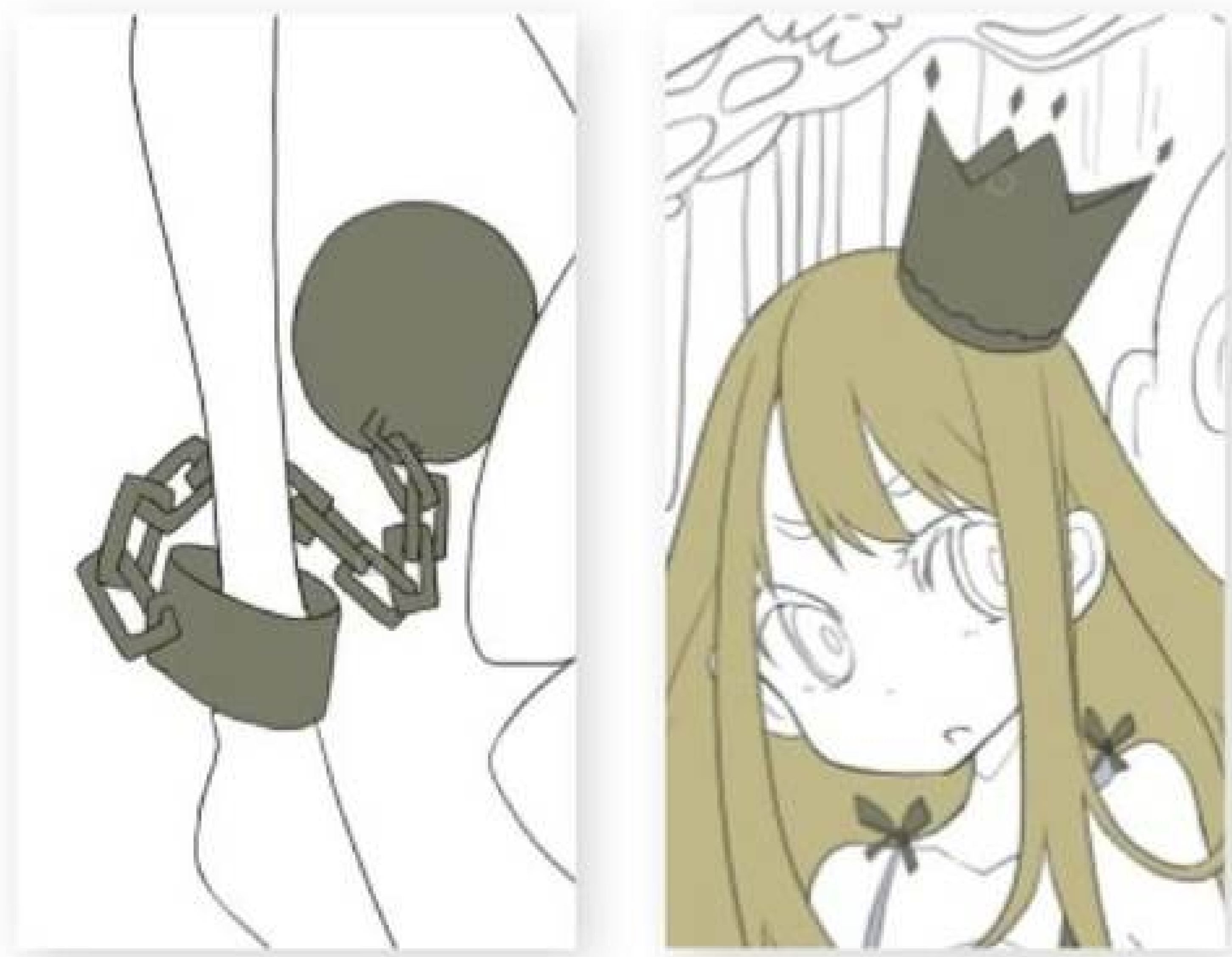
①描画色を「H/S/V：45/23/49」に設定



②「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」を選択して新規レイヤーをつくり、ワンピースの塗り分けレイヤーの下に配置しました



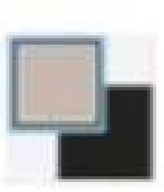
③「カバン」を塗り分けました



④「鎖」と「王冠」、「リボン」を塗り分けました

06

小物を塗り分けたレイヤーの下に、新規レイヤーを作って、「塗りつぶし」ツールで肌を塗り分けます。



①描画色を「H/S/V：25/14/81」に設定



②「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」を選択して新規レイヤーをつくり、小物の塗り分けレイヤーの下に配置しました



③肌を塗り分けました

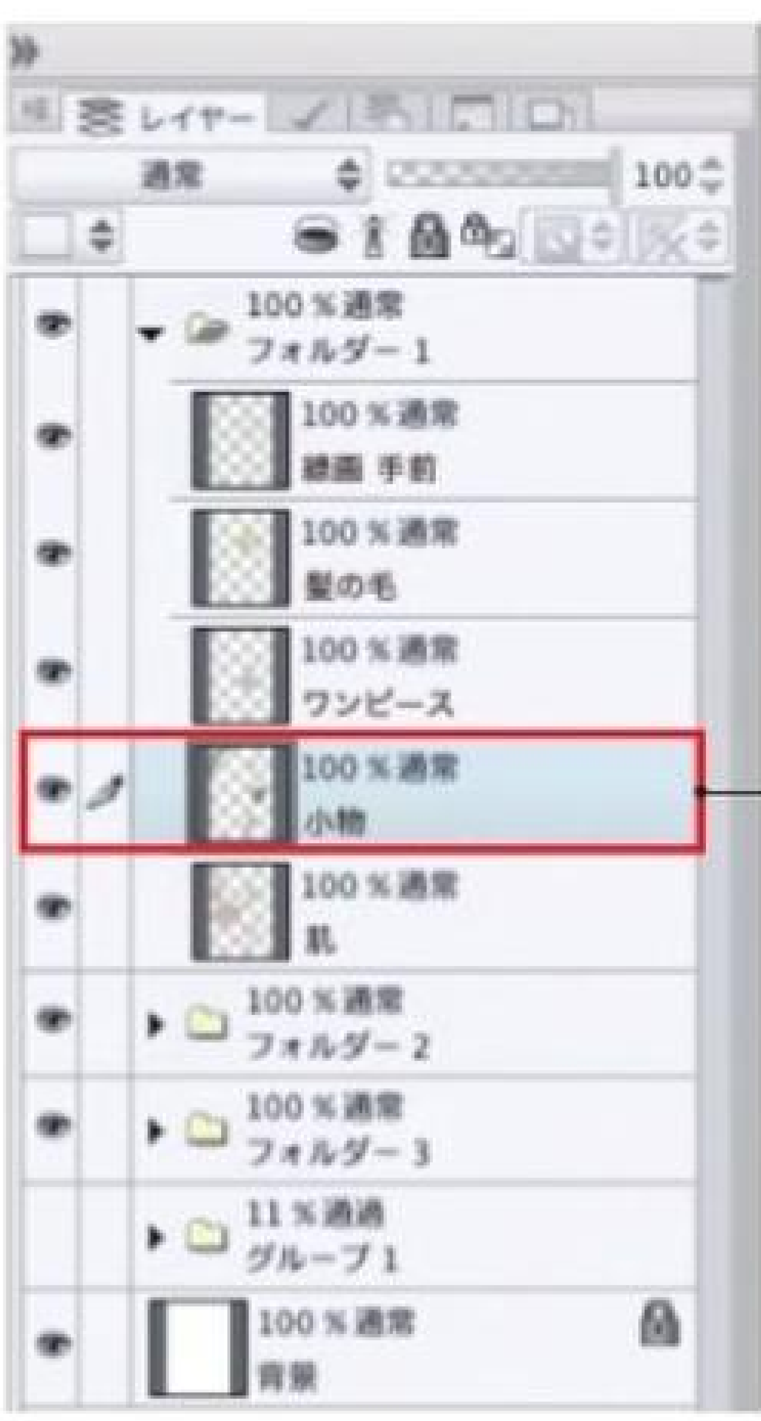
07

あまりレイヤーを多くしても混乱するので、象と竜宮の使いのような生き物の頭や骨も、肌用のレイヤーに一緒に塗り分けてしまいます。基本的にはひとつのレイヤーには同じ色を使って塗り分けます。そのため、不思議な生き物たちも肌色で塗りました。

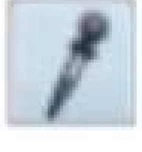


08

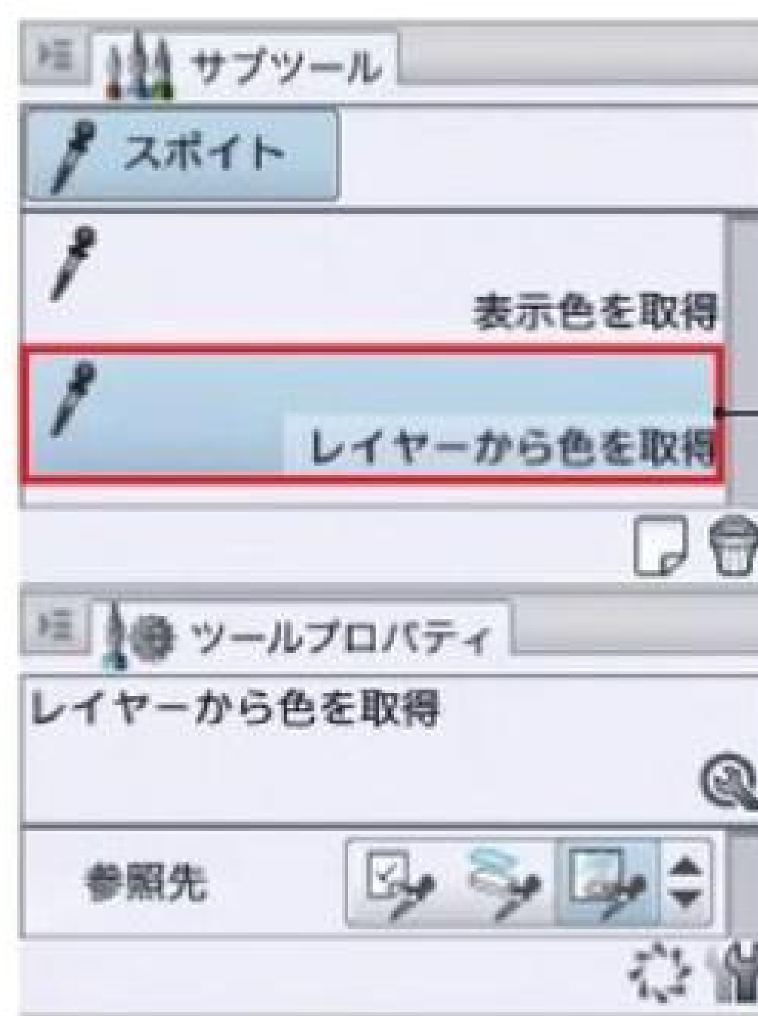
竜宮の使いのような生き物の体部分は、小物の塗り分けレイヤーに塗りました。



①小物の塗り分けレイヤーを選択



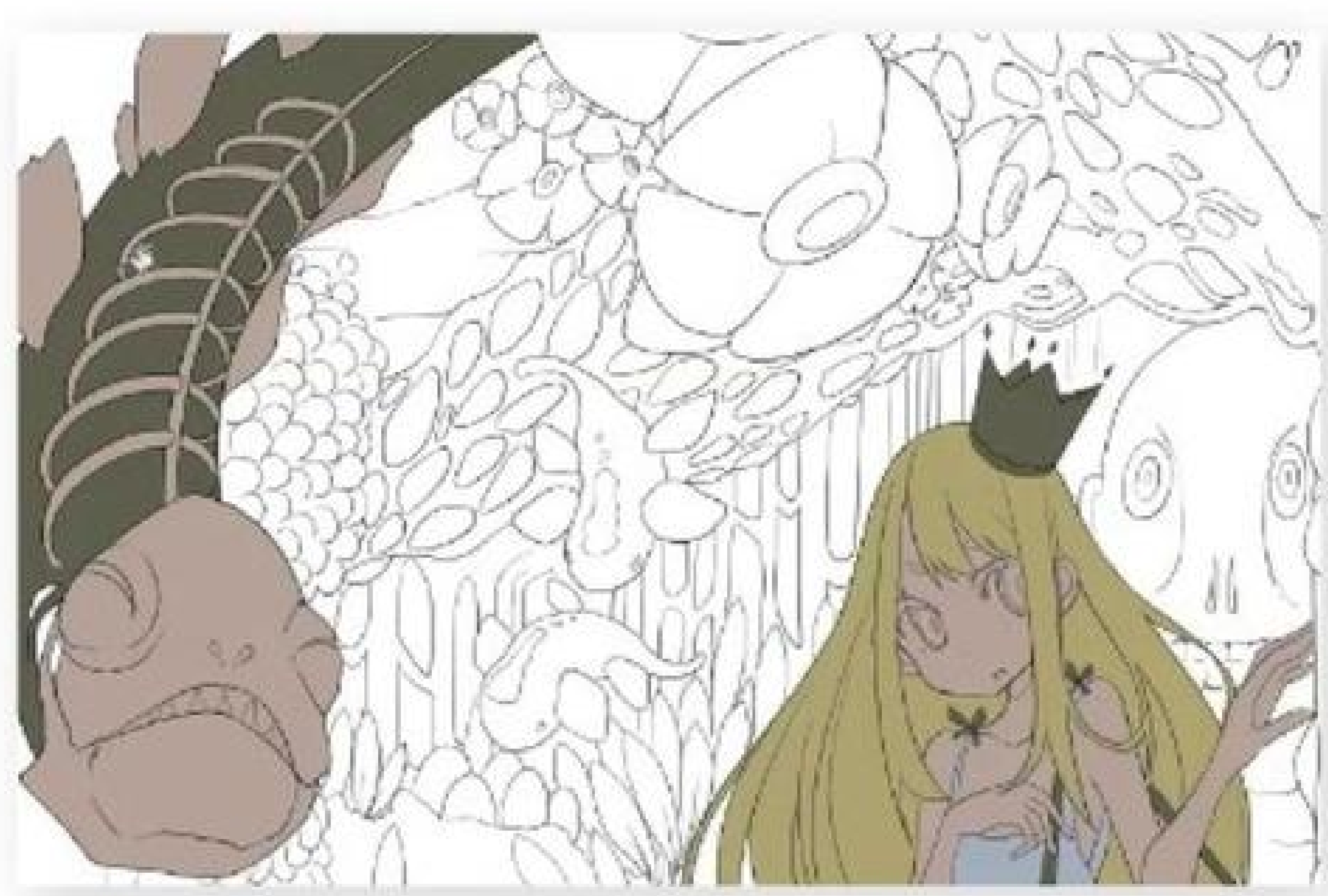
②「スポイト」ツールを選択



③サブツールパレットで「レイヤーから色を取得」、ツールプロパティパレットで「参照先：表示状のイメージ」に設定してから、小物に塗った色部分をクリックして描画色を取得します



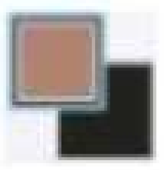
④「塗りつぶし」ツールを選択



⑤竜宮の使いのような生き物の体部分を、小物を塗ったレイヤーに塗り分けました

09

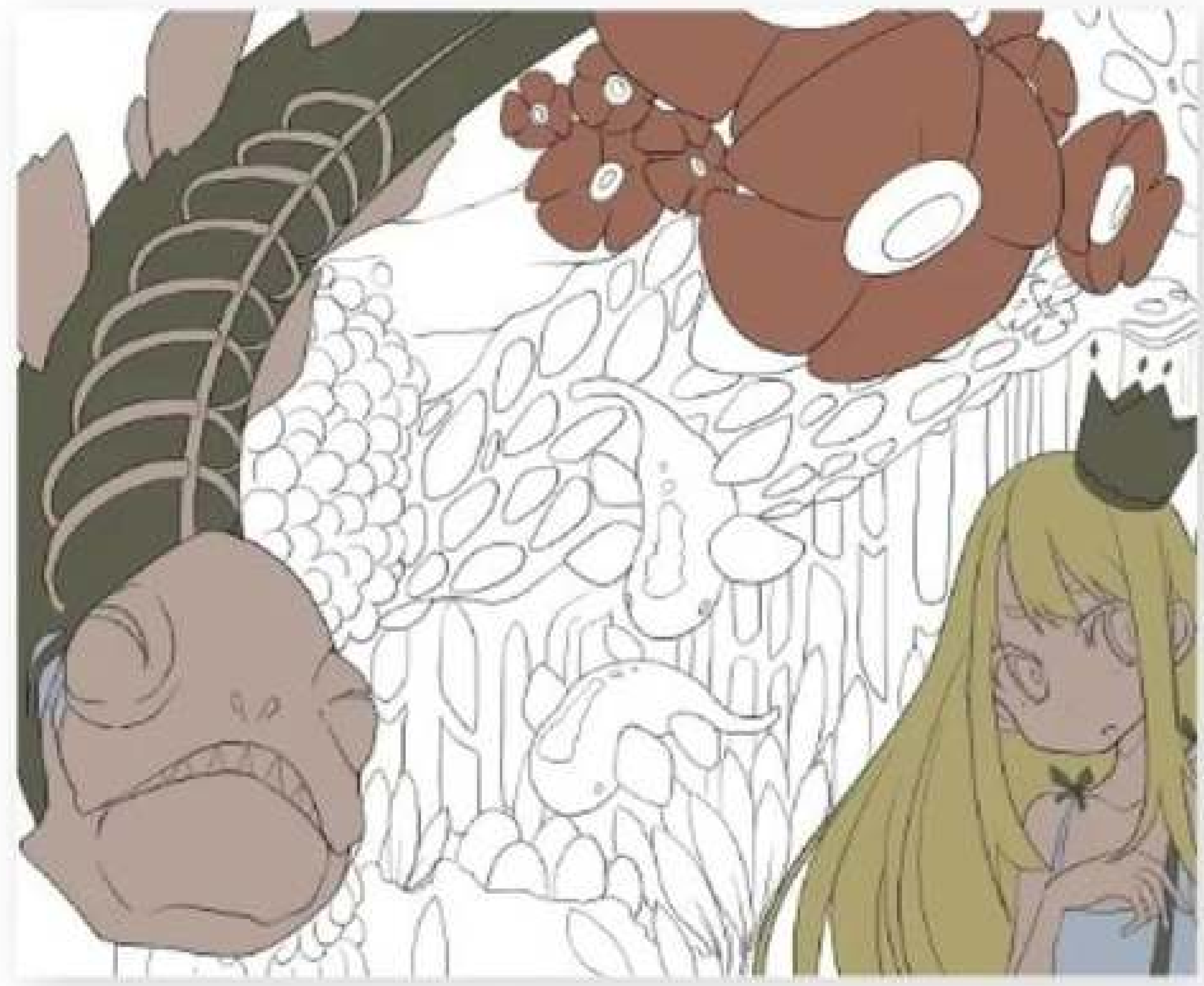
不思議な生き物たちを塗り分けたレイヤーの下に、新規レイヤーを作って、「塗りつぶし」ツールで花びらを塗り分けます。



①描画色を「H/S/V:18/42/75」に設定



②「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」を選択して新規レイヤーをつくり、肌の塗り分けレイヤーの下に配置しました

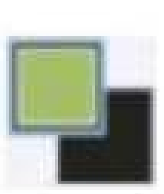




③女の子の頭上と足下に咲く、大きな花を塗り分けました

10

大きな花を塗り分けたレイヤーの下に、新規レイヤーを作って、「塗りつぶし」ツールで葉っぱを塗り分けます。



①描画色を「H/S/V:73/42/75」に設定



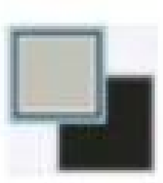
②「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」を選択して新規レイヤーをつくり、花の塗り分けレイヤーの下に配置しました



③女の子の左下や右側にある、葉っぱを塗り分けました



11 トンネルの外壁を塗って、一番手前のキャラクターと背景部分の塗り分けが完成です。



①描画色を「H/S/V：47/5/78」に設定



②レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」を選択して新規レイヤーをつくり、葉っぱの塗り分けレイヤーの下に配置しました



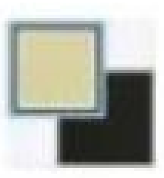
③手前部分の塗り分けの完成です

中間と奥のキャラクターと背景を塗りでレイヤー分けする

01

中間のキャラクターと背景を塗り分けていきます。先ほどつくった3つのフォルダーのうち、中間部分の線画が入ったフォルダーに新規レイヤーをつくって塗り分けていきます。


①「塗りつぶし」ツールを選択


②描画色を「H/S/V：47/25/88」に設定



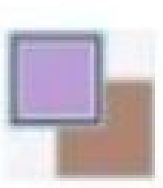
③「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」を選択して新規レイヤーをつくり、中間のキャラクターと背景をペン入れしたレイヤーの下に配置しました

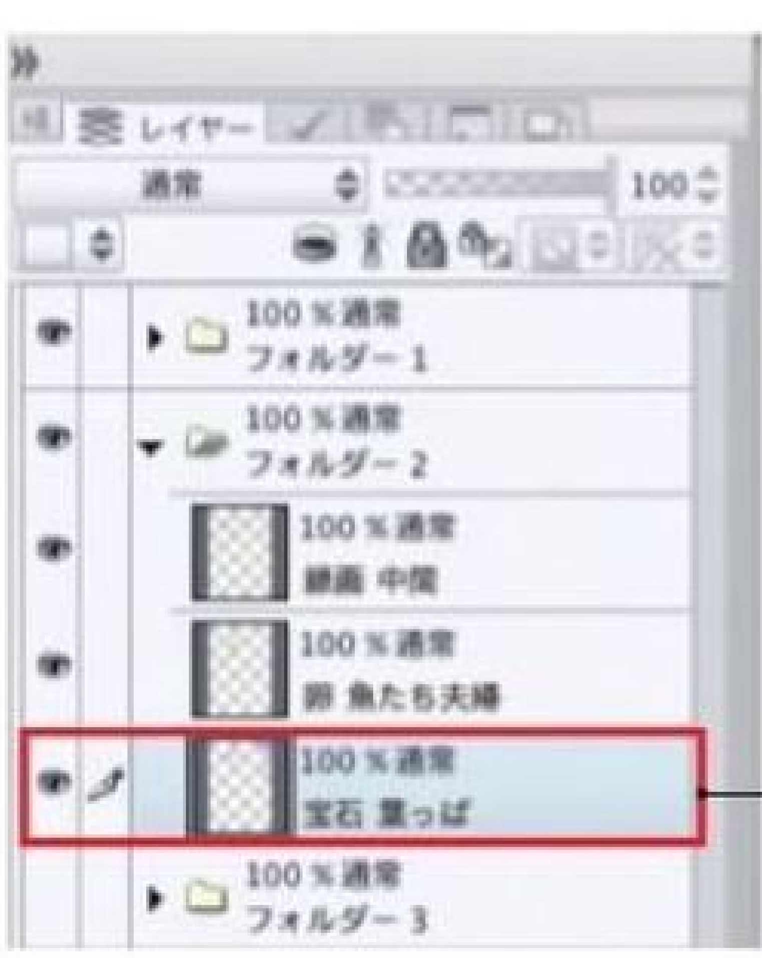
一番奥のキャラクターと背景の線画レイヤーが入っているフォルダーは、左端の目のアイコンを選択して非表示にしておきます


④卵状のもの、2匹の夫婦の魚のような生き物、足下の魚を塗り分けました

02

今塗り分けたレイヤーの下に新規レイヤーをつくり、「塗りつぶし」ツールで、宝石、葉っぱを塗り分けます。

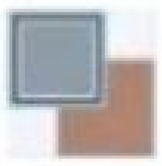

①描画色を「H/S/V：274/25/88」に設定



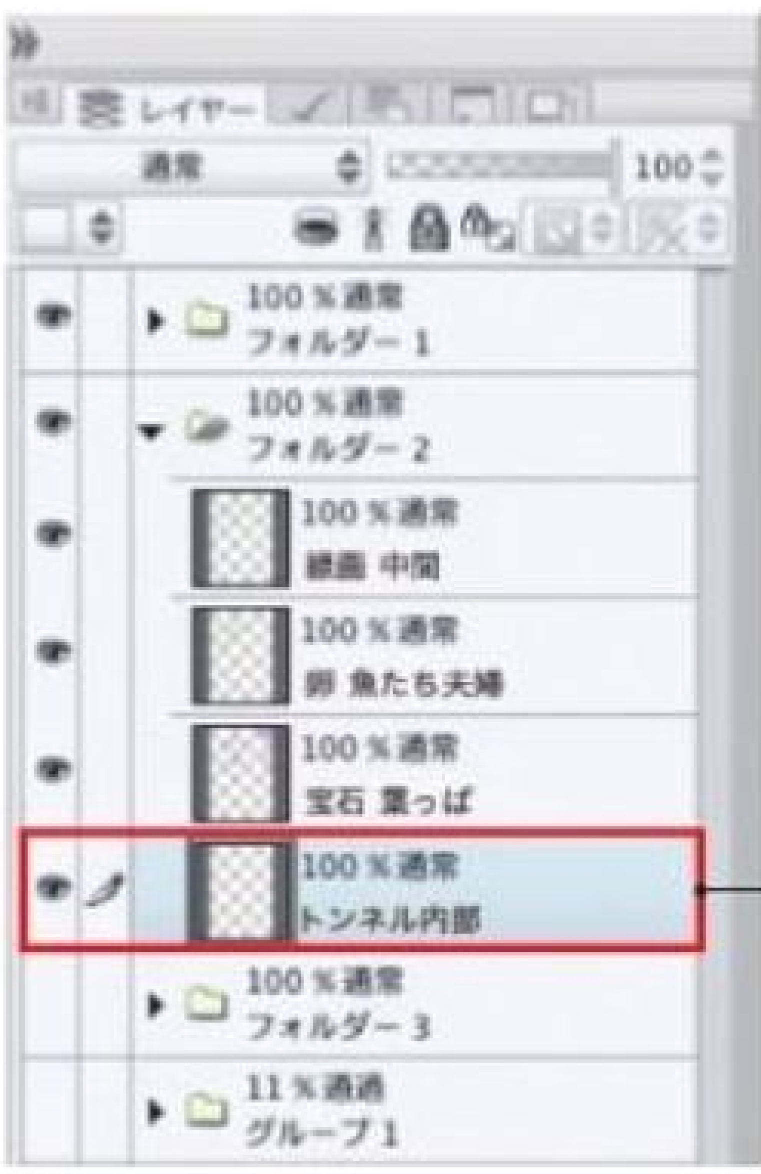
②「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」を選択して新規レイヤーをつくり、卵状のものや魚のような生き物の塗り分けレイヤーの下に配置しました


③宝石と葉っぱを塗り分けました

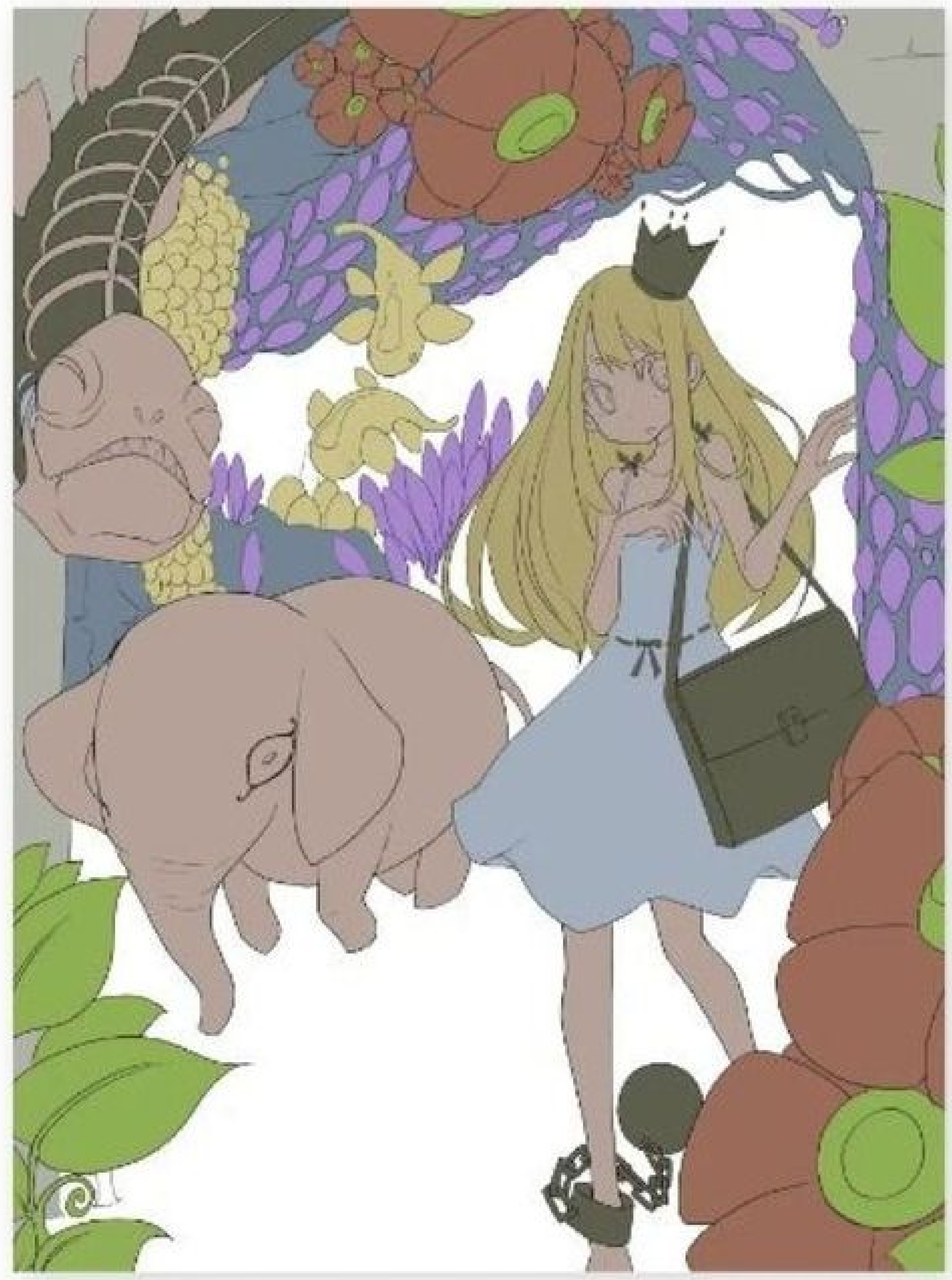
03 宝石と葉っぱを塗り分けたレイヤーの下に新規レイヤーをつくり、「塗りつぶし」ツールで、トンネルの中へと伸びるアーチ型の側面や天井などを塗り分けます。



①描画色を「H/S/V:202/16/65」に設定

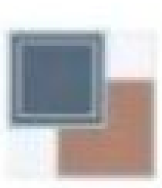


②「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」を選択して新規レイヤーをつくり、宝石と葉っぱの塗り分けレイヤーの下に配置しました

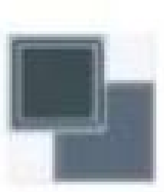


③トンネル内部を塗ったら、中間部分の塗り分けの完成です

04 一番奥のキャラクターと背景を塗り分けていきます。一番奥部分の線画が入ったフォルダーに塗り分けます。



①細い枝同士が繋がり、林のようになっている部分と恐い生き物部分は、描画色を「H/S/V:202/27/44」に設定



②①以外の部分用には、描画色を「H/S/V:180/22/29」に設定



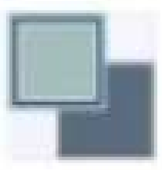
③該当フォルダーの目のアイコンをオンにします。「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」を選択して新規レイヤーをつくり、ペン入れしたレイヤーの下に配置しました。レイヤーは、林・恐い生き物と、それ以外の2つに分けました。



④女の子の後ろの林のような部分と恐い生き物、それ以外の部分をそれぞれの色で塗り分けました

05

「塗りつぶし」ツールで、その他の地面部分などを塗り分けます。運良くキャラクターで上下が区別されているので、先ほどつくったレイヤー内に地面と奥の空間の色を塗り分けておきます。



①描画色を「H/S/V:180/16/75」に設定



②新規でレイヤーはつくらず、先ほどつくったレイヤーを選択します

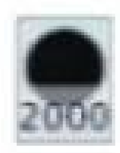


③地面を塗って基本的な塗り分けが完成しました

CLIP STUDIO PAINTでおおまかな彩色をする

01 まずは、先ほど塗り分けをした各レイヤーごとに、おおまかな色味を付けていくために「ペン」ツールのブラシサイズを大きめに設定します。また各レイヤーは、「透明ピクセルをロック」を有効にしておきます。


①「ペン」ツールを選択



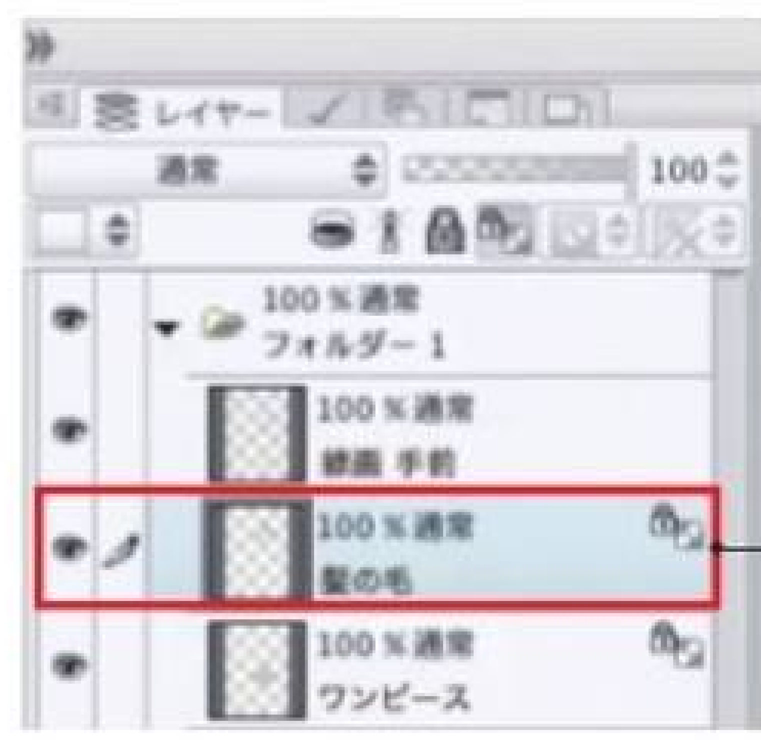
②「ブラシサイズ」を「2000px」に設定



③サブツールパレットで「Gペン」を選択

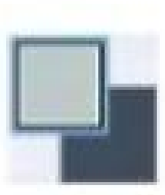


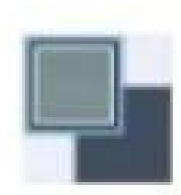
④ツールプロパティパレットで「不透明度：100」、「アンチエイリアス：中」、「手ブレ補正：13」などに設定



⑤髪の毛を塗り分けたレイヤーを選択して、「透明ピクセルをロック」を有効にしました。こうすると、レイヤー内で色を塗っていない部分にブラシがかかっても、着色されません

02 女の子の髪の毛から塗っていきます。明るい青で塗ってから影の部分を暗めの色で塗り、パキッと明るい部分と暗い部分を分けます。

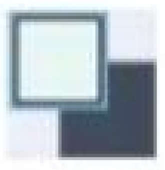

①描画色を「H/S/V：180/6/86」に設定


③描画色を「H/S/V：180/12/65」に設定


②髪の毛を全体的に覆うようにドラッグして、明るい青を塗ります


④上から影になる暗い青を塗りました。色は、この作品では配色が複雑なので、ほぼ「スポイト」ツールは使わず、色ラフを見て色を選んでいます

03 髪の毛の明るい青よりもさらに明るい青をカラーサークルで選び、ワンピースを塗ります。



①描画色を「H/S/V：180/6/100」に設定

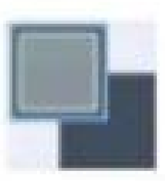


②ワンピースを塗り分けたレイヤーを選択して、「透明ピクセルをロック」を有効にしました



③ワンピースを塗りました

04 カバン、鎖、王冠、肩のリボンなどの小物を少し暗い青で塗ります。



①描画色を「H/S/V：189/8/69」に設定



②小物を塗り分けたレイヤーを選択して、「透明ピクセルをロック」を有効にしました



③小物を塗りました

TECHNIQUE

描画色と背景色について

CLIP STUDIO PAINTの描画色と背景色はツールパレットの最下部にある「カラーアイコン」で指定することができます。ただし、「背景色」は「図形」ツールで「線と塗りを作成」を指定した場合か、フキダシを作る場合に有効となります。通常は、それぞれのアイコンを選んでよく使用する色を割り当てて使います。青い枠で囲まれたアイコンの色が、現在選択されている色となります。また、下にある、グレーと白のチェック柄の長方形アイコンを選ぶと、描いた部分を設定している不透明度に応じて消すことができる透明色を使用できます。

05 女の子の肌と、不思議な生き物たちを明るい青で塗ります。

①描画色を「H/S/V:189/0/100」に設定



②塗りでレイヤー分けしたときに、同じレイヤーを使った肌と生き物たちのレイヤーを選択して、「透明ピクセルをロック」を有効にしました



③女の子の肌と不思議な生き物たちを塗りました

06 女の子の頭上と右下にある大きな花や、葉っぱ、トンネルの外壁などを塗ります。

花は、描画色を「H/S/V:189/6/79」に設定

葉っぱは、描画色を「H/S/V:171/12/84」に設定

トンネルの外壁は、描画色を「H/S/V:171/0/100」に設定



それぞれのレイヤーを選択して、「透明ピクセルをロック」を有効にしました



手前にあるキャラクターと背景に色を塗りました

07

光の感じを決めておきたいので、一番奥の地面を塗り分けたレイヤーに影を付けます。このレイヤーでは、キャラクターを境にして最も暗い背景の色も塗っているため、その背景にまで地面の色を塗らないように気を付けます。



①最も暗い背景部分と地面を塗り分けたレイヤーを選択

②地面の影になる部分は、描画色を「H/S/V：186/19/56」に設定

④地面の明るい部分は、描画色を「H/S/V：180/9/95」に設定



③地面の影になる部分を塗りました



⑤「ペン」ツールのブラシサイズを適宜調整し、地面の明るい部分を塗りました

08

上のレイヤーにあるものから順にだいたいの明暗を考えながら、色を塗っていきます。宝石はそれ自体が光っている設定なので明るい色にし、試行錯誤しつつもあまり臆病にならずに、パッキリ分けます。

宝石部分は、描画色を「H/S/V：185/55/84」に設定

夫婦の魚のような生き物は、描画色を「H/S/V：36/10/6」に設定



水の中、というコンセプトも頭に入れつつ、色を塗っていきます

Chapter.01

Chapter.02

Chapter.03

Chapter.04

09

トンネル内部は、宝石がより光って見えるよう暗めにし、女の子の髪とその影や明暗なども「スポイト」ツールを使って同系色でまとめ、その他のものにも影を付けていきます。

- トンネル内部は、描画色を「H/S/V：185/36/31」に設定
- 竜宮の使いのような生き物の体は、描画色を「H/S/V：180/25/71」に設定
- 夫婦の魚のような生き物のそばに生える葉っぱは、描画色を「H/S/V：132/19/48」に設定



象のような生き物の足下にも木の根のようなものを描き足して、より浮遊感を出しました

10

アクセントを付けるため、花をより赤く、葉をはっきりした緑にします。小物などの、レイヤー分けしたのみで同色だった部分も、それぞれ塗り分けていきます。

- 卵状のものは、描画色を「H/S/V：13/43/96」に設定
- 女の子の足下と右側にある葉っぱは、描画色を「H/S/V：144/32/86」に設定
- 大きな花は、描画色を「H/S/V：11/58/96」に設定
- 王冠は、描画色を「H/S/V：54/34/64」に設定
- カバンは、描画色を「H/S/V：35/30/68」に設定

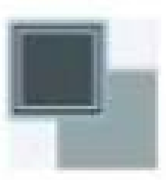


キャラクターの彩色

01 眉と目の色をおおまかに塗ったら、だいたいの配色の目処がついたので、髪の毛から細かく塗っていきます。髪の毛を塗り分けたレイヤーを選び「ペン」ツールで塗ります。

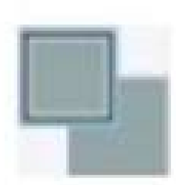

①「ペン」ツールから「Gペン」を選択


②「ブラシサイズ」を「40px」に設定し、適宜変更します


③一番暗い部分の色は、描画色を「H/S/V：180/21/30」に設定。その他は「スポイト」ツールを使って、おおまかな彩色時に指定した色を拾い、「塗りつぶし」ツールなどで毛先なども丁寧に塗ります

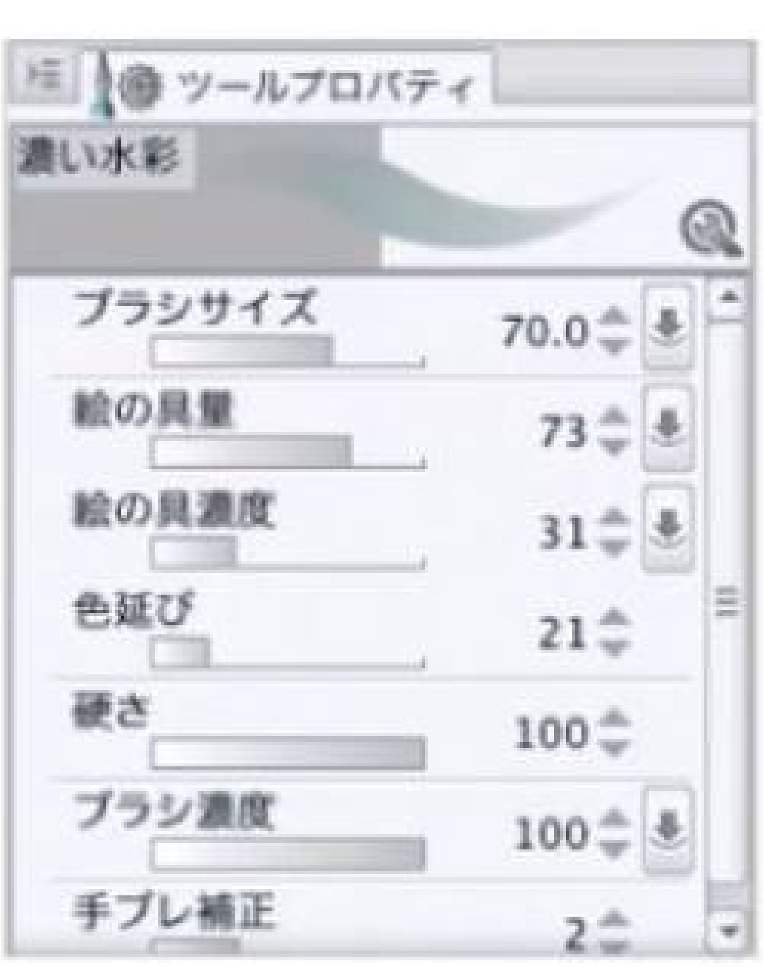

④光の当たっている部分とそうでない部分、影の中でも明暗をくっきり塗り分けます

02 そして「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」を使って、髪の毛の色の分かれた部分をなじませます。


①描画色を「H/S/V：180/12/65」に設定


②「筆」ツールを選択





③サブツールパレットで「濃い水彩」を選択後、ツールプロパティパレットで「ブラシサイズ：70px」、「絵の具量：73」、「絵の具濃度：31」などに設定


④「濃い水彩」の「絵の具量」を調整して、色の分かれた部分をドラッグし、なじませました

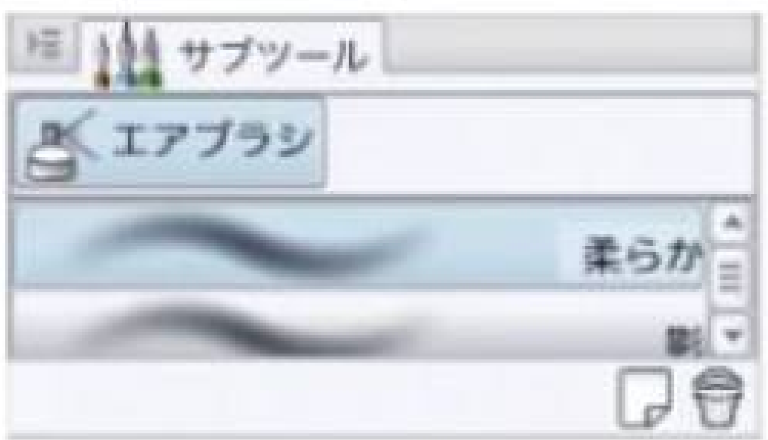
03 明るい青を選択し、ブラシ濃度を低く設定した「エアブラシ」ツールで、頭の右上を軽く塗って、淡い青のグラデーションにします。

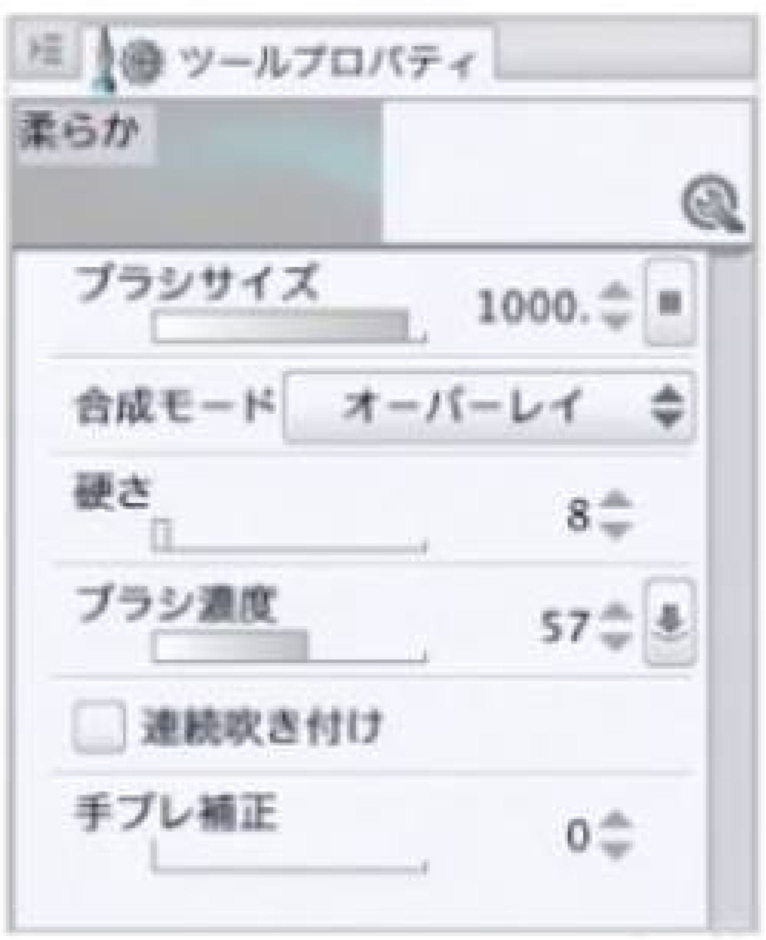


②「エアブラシ」ツールを選択

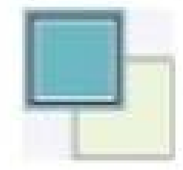


③「ブラシサイズ」を「1000px」に設定





④サブツールパレットで「柔らか」を選択後、ツールプロパティパレットで「合成モード」を「オーバーレイ」、「硬さ：8」、「ブラシ濃度：57」などに設定



①描画色を「H/S/V：192/49/78」に設定



⑤グレー寄りの髪の色に、少し淡い青が足されました

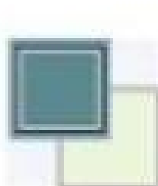
04 「ペン」ツールで、細かい線や影を足していきます。



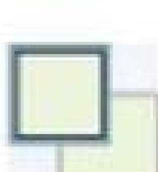
①「ペン」ツールから「Gペン」を選択



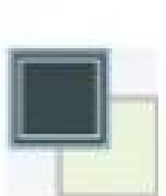
②「ブラシサイズ」を「10〜15px」に設定



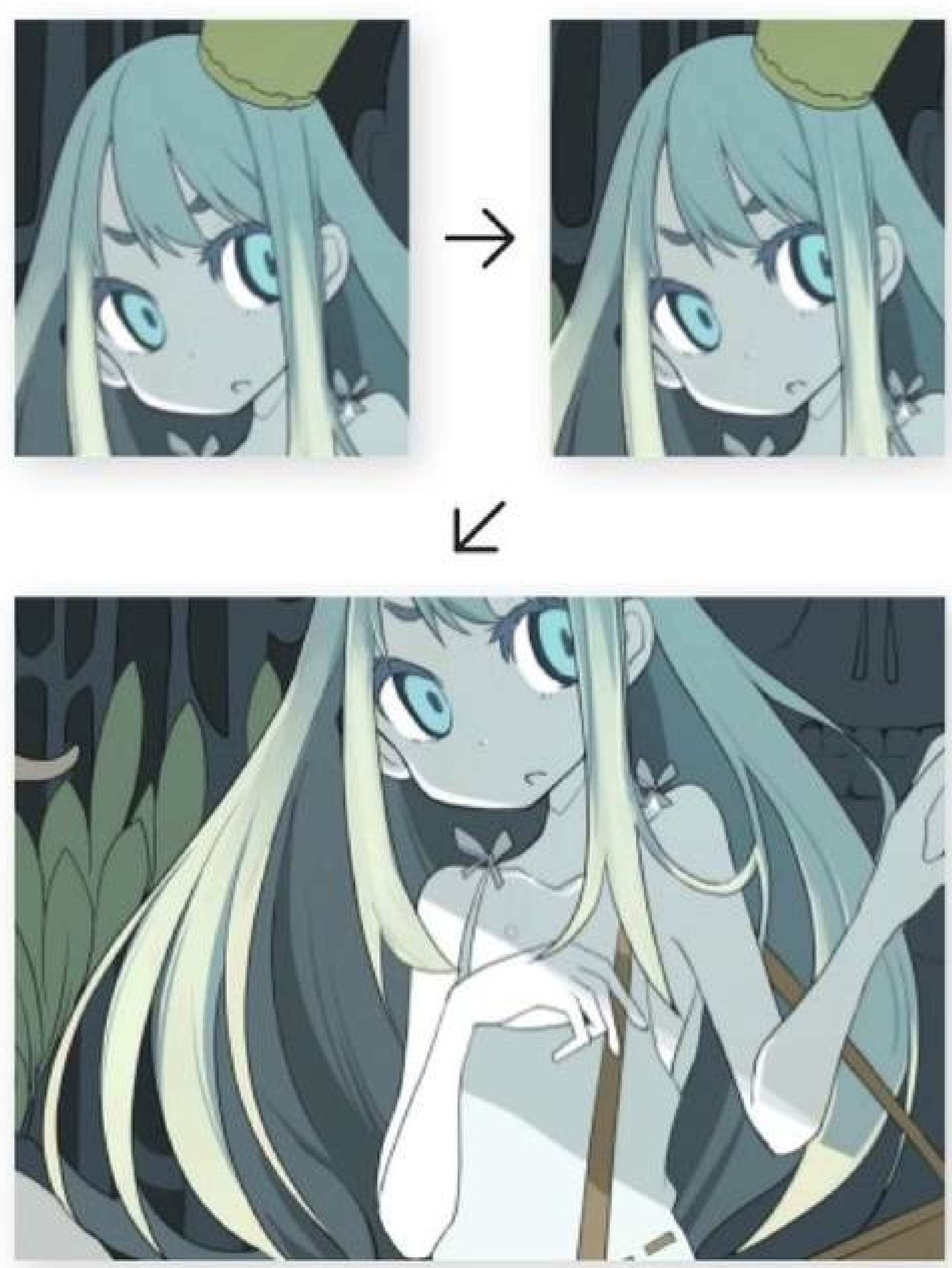
③前髪など外側の影は、描画色を「H/S/V：186/35/57」に設定



④影にならない部分の細かい線は、描画色を「H/S/V：86/7/95」に設定



⑤内側の暗い影は、描画色を「H/S/V：183/26/31」に設定



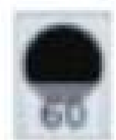
⑥髪の影などを入れました

05

次は肌を塗っていきます。肌を塗り分けたレイヤーを選び、一旦「ペン」ツールで顔に影を付けてから、「筆」ツールでなじませ、髪の毛と同様に「エアブラシ」ツールで青みを足します。

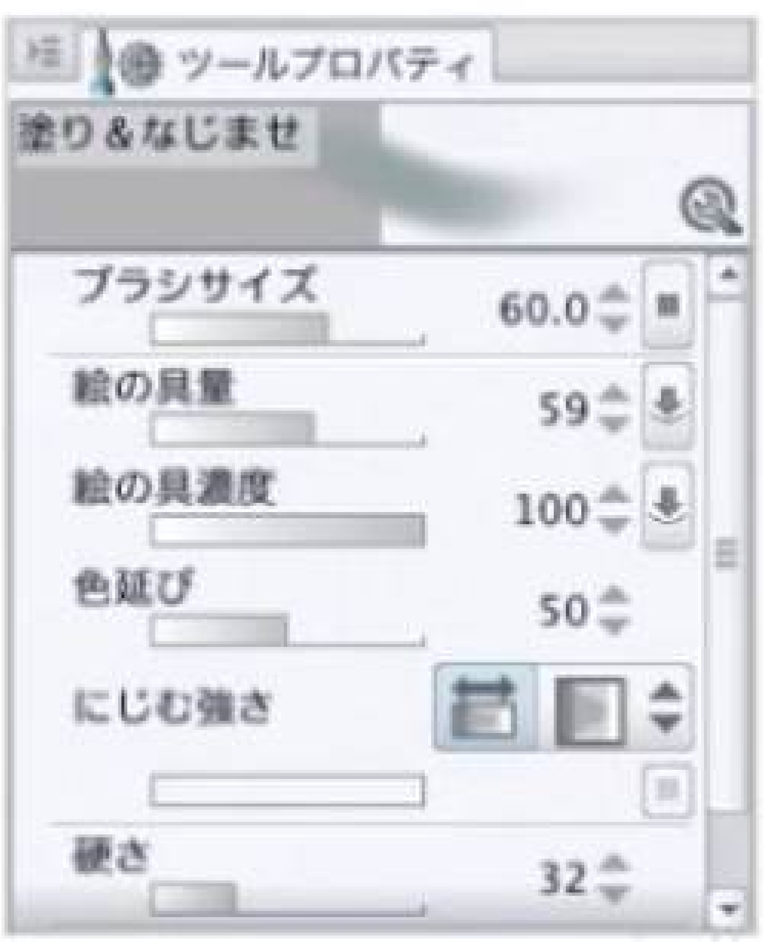


②「筆」ツールを選択

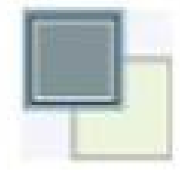


③「ブラシサイズ」を「60px」に設定





④サブツールパレットで「塗り＆なじませ」を選択後、ツールプロパティパレットで「絵の具量:59」、「絵の具濃度:100」、「色延び:50」、「硬さ:32」などに設定



①「ペン」ツールの「Gペン」で影を塗った後、描画色を「H/S/V:183/10/61」に設定



⑤「筆」ツールで影をなじませます



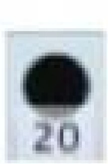
⑥描画色を「H/S/V:183/22/77」に設定し、「エアブラシ」ツールで影に青みを加えました。「エアブラシ」ツールの設定は、髪に青みを加えたときと同様です

06

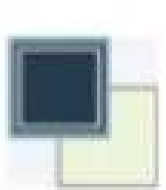
首や耳、まぶた、前髪から落ちる影などを塗り、瞳の色も暗くします。



①「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」を選択



②「ブラシサイズ」を「20px」に設定



③瞳の中の濃い影は、描画色を「H/S/V:196/74/30」に設定



④瞳にも暗めの青で影を入れました

07

顔の下側を「筆」ツールの「水彩」にある「塗り＆なじませ」を使って明るくし、光が柔らかく当たる様子を描きます。

①描画色を「H/S/V：0/0/100」に設定

②「筆」ツールの「水彩」にある「塗り＆なじませ」を選択

③「ブラシサイズ」を「60px」に設定



④顔の下側を明るい色となじませました

08

ワンピースにも影を付けます。「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」で影を付けてから、「塗り＆なじませ」でなじませます。最後にカバンの影を「濃い水彩」で付けます。

①描画色を「H/S/V：189/18/88」に設定

②「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」を選択

③「ブラシサイズ」を「30px」に設定



④ウエストとフレアの部分に「濃い水彩」で影を付けました

⑤描画色を「H/S/V：180/6/100」に設定

⑥「筆」ツール「水彩」にある「塗り＆なじませ」を選択

⑦「ブラシサイズ」を「300px」に設定



↓



⑧ウエストに近くなるにつれ影が薄くなるようになじませ、カバンの影も描きました

09

他の部分も目に付いたところから塗っていきます。キャラクターだけを塗っているときと違い、常に全体のバランスを見ながら描いていきます。





「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」でウエスト・肩のリボンやカバンを周りの色と合う色調に塗ってから、影などを微調整しました

10

少し髪の色に違和感を感じたので、「編集」メニュー→「色調補正」→「カラーバランス」を選択して、引いた状態で見て全体とのバランスを取りつつ、ブルーとシアンを強くします。



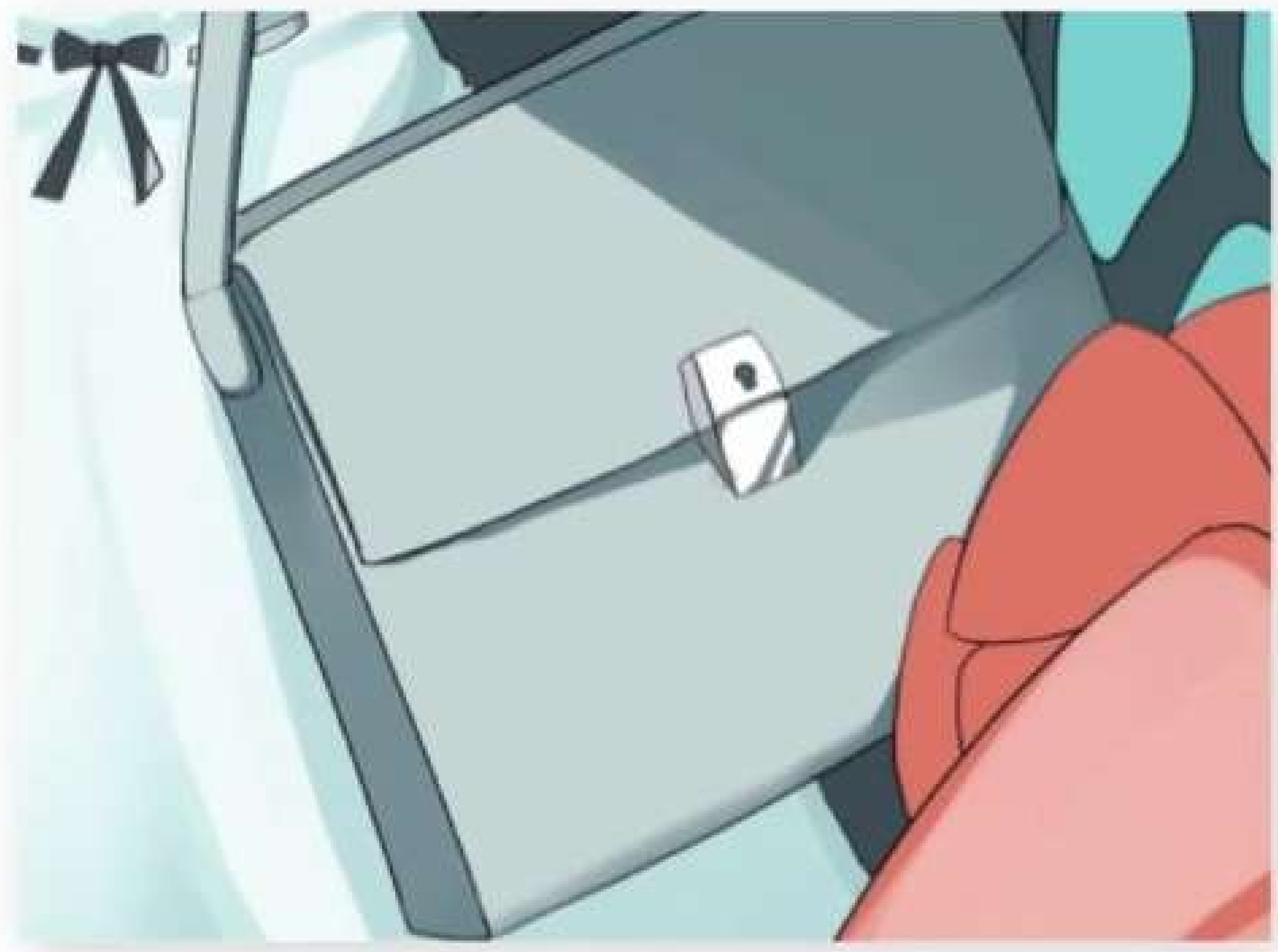
「シアン／レッド」のカラーレベルを「-9」、「イエロー／ブルー」のカラーレベルを「17」にし、最後に「マゼンダ／グリーン」のカラーレベルを「-1」に設定しました



11 カバンを細かく塗ります。金具の部分や影になる部分を丁寧に塗っていきます。

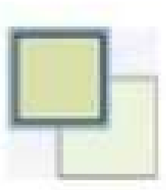


→



主に、「ペン」ツールの「Gペン」などで、カバンを塗りました

12 王冠もハイライトを付けて立体感を出します。一番輝く部分に明るい色を置いて「筆」ツールで塗り、輝きを加えます。


①描画色を「H/S/V:68/19/91」に設定


②「ペン」ツールから「Gペン」を選択



③「ブラシサイズ」を「10～15px」に設定


⑤「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」を選択


⑦「筆」ツールの「水彩」にある「塗り＆なじませ」を選択



⑧「ブラシサイズ」を「70px」に設定



④「Gペン」でハイライトを加えました

→



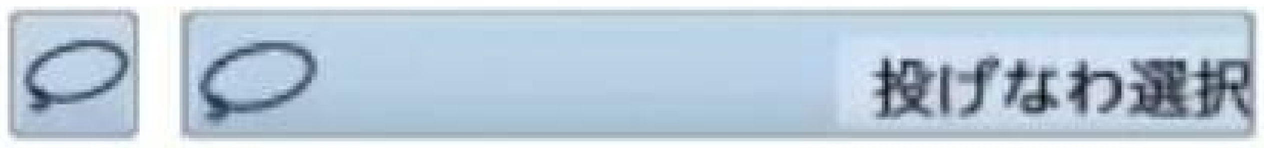
⑥「濃い水彩」でハイライトをさらに加えました

→

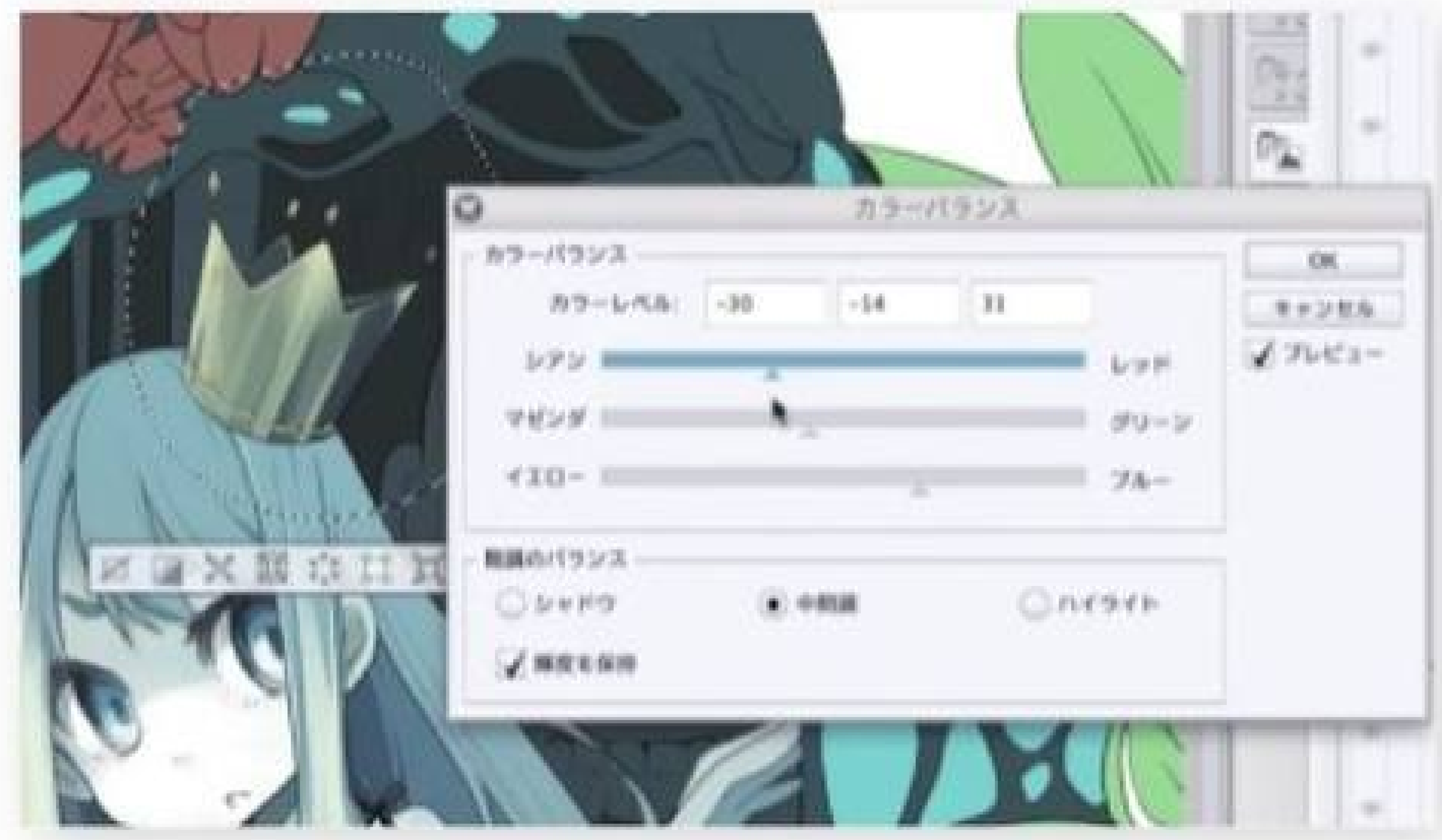


⑨「塗り＆なじませ」で輝きを加えました

13 王冠の色味が髪に対して、イエローが強いのでカラーバランスで整えます。

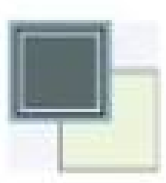


①「選択範囲」ツールの「投げなわ選択」を選択し、王冠を囲むようにして選択します。選択された範囲のみに効果が及びます



②「編集」メニュー→「色調補正」→「カラーバランス」を選択し、「シアン／レッド」をシアン寄りに、「イエロー／ブルー」をブルー寄りに調整しました

14 鎖と鉄球を塗ります。鉄球は明るい部分の色を塗ってから、「筆」ツールの「水彩」にある「塗り＆なじませ」でなじませます。



①描画色を「H/S/V：169/12/43」に設定



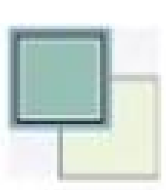
②「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」を選択



③「ブラシサイズ」を「17px」に設定



④「濃い水彩」で明るい部分の色を塗りました



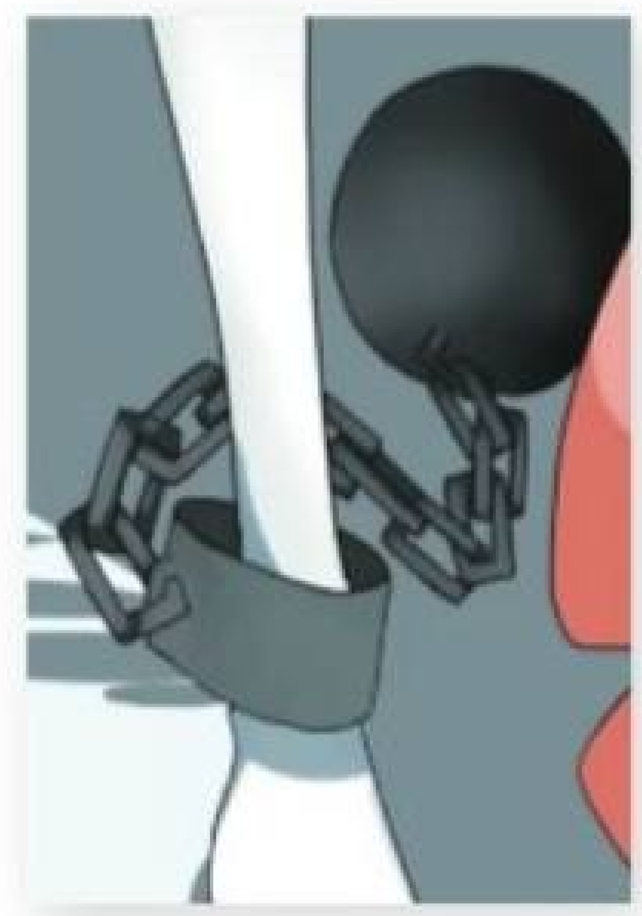
⑤描画色を「H/S/V：169/18/78」に設定



⑥「筆」ツールの「水彩」にある「塗り＆なじませ」を選択

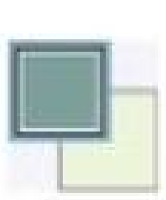


⑦「ブラシサイズ」を「30px」に設定



⑧「塗り＆なじませ」で立体感を出しました。球体は、ハッキリした色の塗り分け方をするよりは、「エアブラシ」ツールや「塗り＆なじませ」などで円を描くように明るい色を置くとそれらしく見えます

15 さらに明るい色を置き、仕上げに「エアブラシ」ツールを「加算（発光）」に設定して、明るい部分をより明るくします。



①描画色を「H/S/V：170/18/65」に設定し、「濃い水彩」や「Gペン」で描画



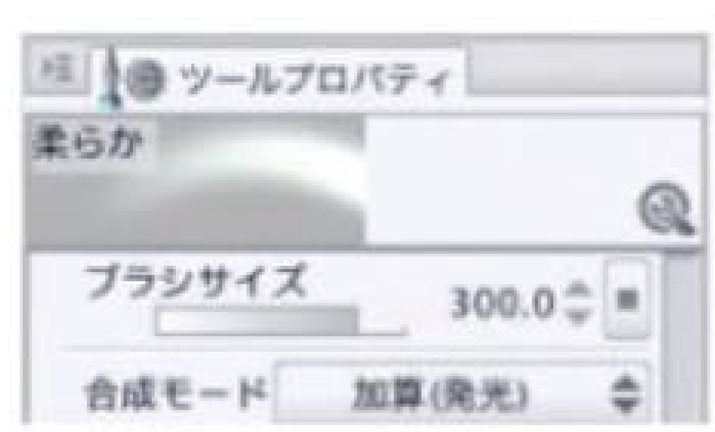
②明るい色を塗りました



③「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択



④「ブラシサイズ」を「300px」に設定



⑤「柔らか」のツールプロパティパレットで「合成モード」を「加算（発光）」に変更します



⑥合成モードを変えて仕上げました

16

肌をさらに細かく塗ります。ぼかす部分と、ハッキリさせる部分を使い分けて立体感を出します。

①「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」で肌を描画

②描画した色を「塗り&なじませ」でなじませます

③ハッキリ描きたい部分には「ペン」ツールの「Gペン」を使用



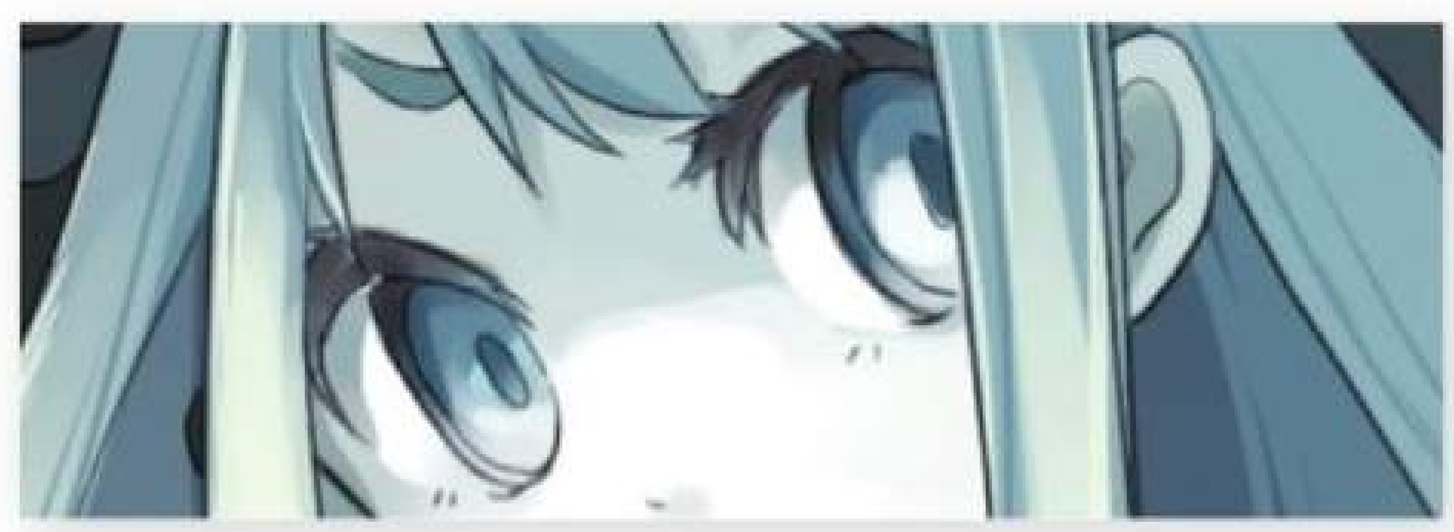
↓



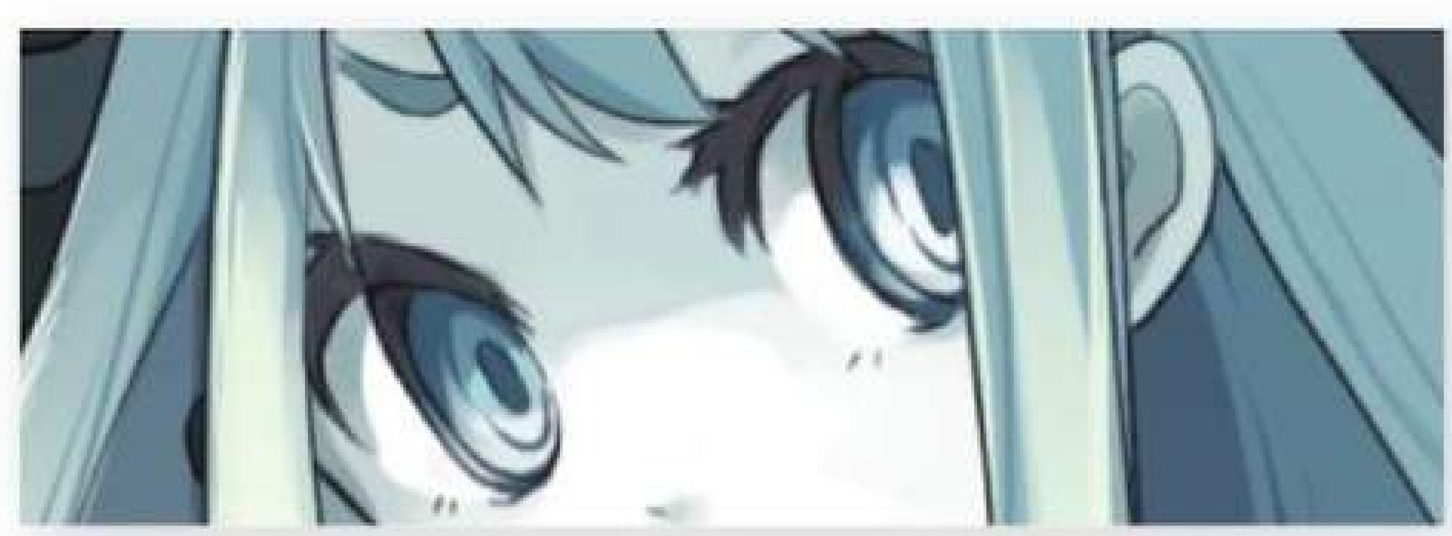
17

粗く描いていた瞳を丁寧に塗っていきます。「ペン」ツールのブラシサイズを小さくし、「スポイト」ツールで色を取得しながら塗ります。

「ペン」ツールから「Gペン」で描画



↓



18

少し頬に赤みを「塗り＆なじませ」で置いて、「ペン」ツールで白のハイライトを入れます。

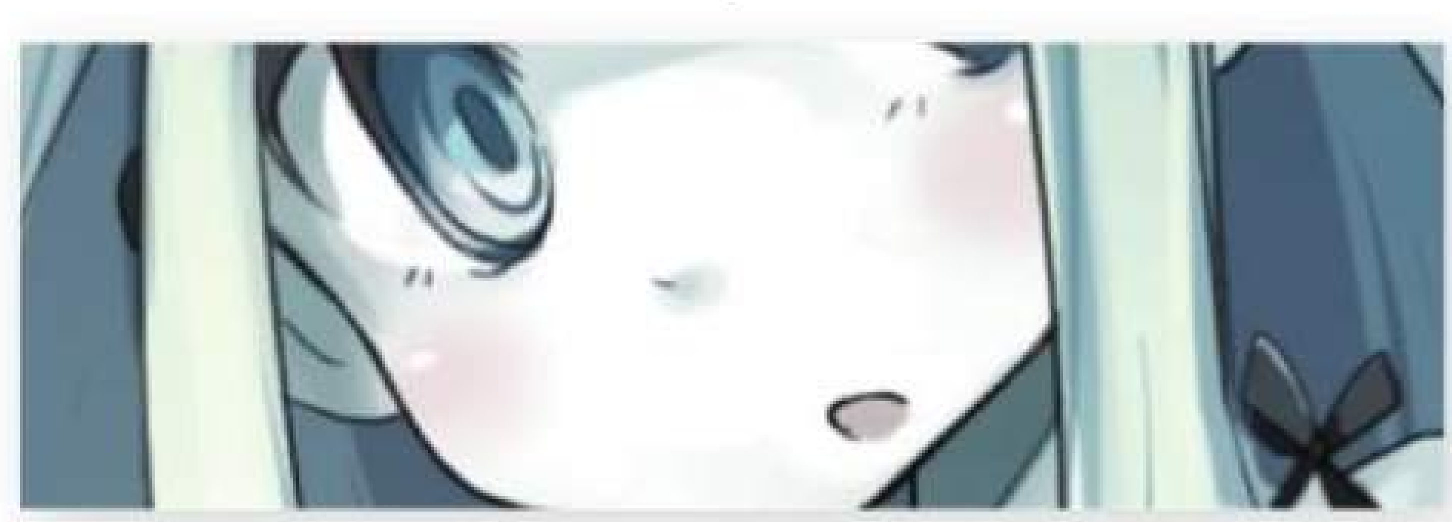
①頬の描画色を「H/S/V：4/9/91」に設定

②「筆」ツールの「水彩」にある「塗り＆なじませ」を選択

③「ブラシサイズ」を「50px」に設定



↓



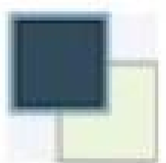
④赤みを加え、「Gペン」で白のハイライトを入れました

19

女の子の主線に色を付けます（少し青くします）。右手を中心に顔と髪の内側を塗りました。



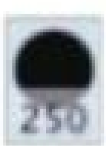
①女の子の線画レイヤーを選択



②描画色を「H/S/V：197/57/36」に設定



③「筆」ツールの「水彩」にある「塗り＆なじませ」を選択



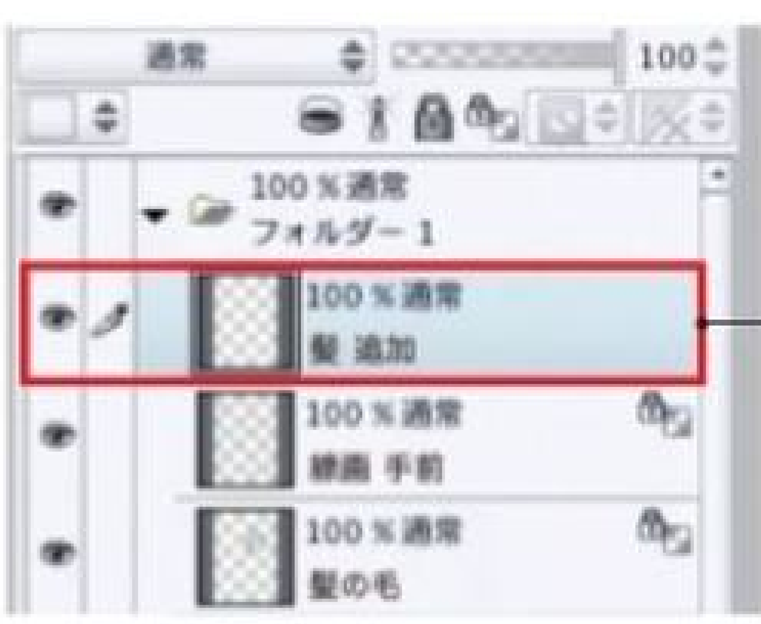
④「ブラシサイズ」を「250px」に設定



⑤「透明ピクセルをロック」が有効ですが、キャラクター以外の線画も描かれているので、それも塗ってしまわないよう気を付けます

20

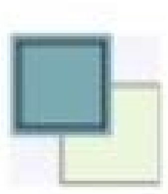
線画の上に新規で「髪 追加」レイヤーを作り、前髪の毛先を周辺と同じ色で上から塗って、量感を出します。



①「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」を選択して新規レイヤーをつくり、手前のキャラクターと背景の線画レイヤーの上に配置しました



②「スポイト」ツールで髪の色を取得



③描画色を取得した髪の色「H/S/V：192/30/74」に設定



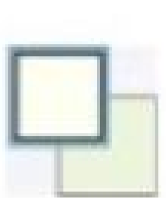
④ブラシサイズを小さくした「ペン」ツールの「Gペン」で、毛先を描き、量感を加えました

21

髪の毛の明るい色を取得し、同じレイヤーに、「ペン」ツールの「Gペン」で細い髪を描きます。



①「スポイト」ツールで髪の明るい部分の色を取得



②描画色を取得した髪の色「H/S/V：60/3/100」に設定



③明るい色で細い髪を描き足しました

22 瞳のハイライトを同じレイヤーに入れます。

①描画色を「H/S/V：180/0/100」に設定

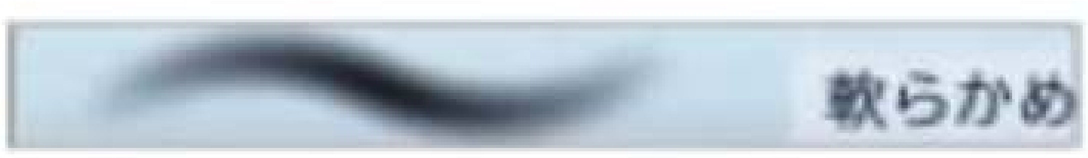
②「ペン」ツールから「Gペン」を選択



③ブラシサイズを小さくした「Gペン」でハイライトを入れました

23 瞳の下のほうを少し白でぼかします。ハイライトと同じ色で「塗り＆なじませ」で塗ってから、「消しゴム」ツールで薄めます。

①「筆」ツールの「水彩」にある「塗り＆なじませ」で描画



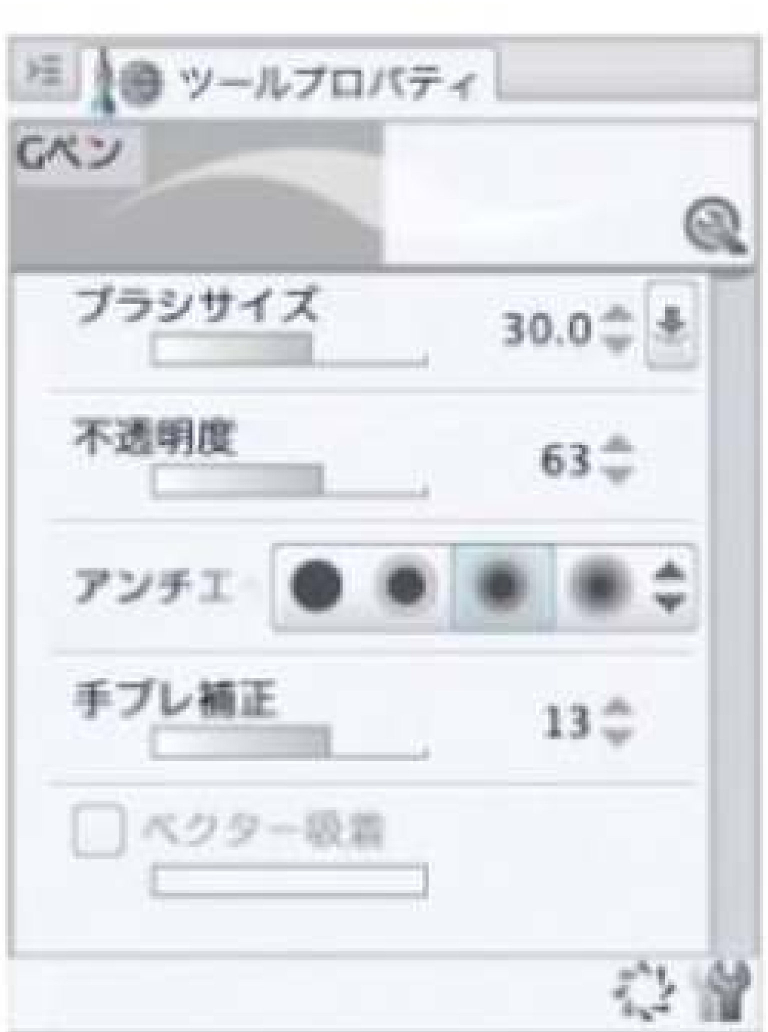
②「消しゴム」ツールから「軟らかめ」を選択



③「ブラシサイズ」を「60px」程度にして白を薄めてぼかしました

24 髪にも白でハイライトを付けます。不透明度を下げた「ペン」ツールで大小の丸を散らすように置きます。

①「ペン」ツールから「Gペン」を選択



②ツールプロパティパレットで「ブラシサイズ：30px」、「不透明度：63」などに設定



③髪にハイライトを付けました。また、まつ毛にかかる前髪部分は、不透明度をさらに下げた「Gペン」で塗り、透かした感じを出しています

25

眉毛の位置がなんだか気になったので、一旦線画を「消しゴム」ツールで消して、新しい眉を描き、肌のレイヤーに塗った眉を消して、新しい眉を塗ります。

①「消しゴム」ツールで、眉毛を消去

②「鉛筆」ツールの「濃い鉛筆」を選択



④女の子の肌を塗ったレイヤーを選択し、「透明ピクセルをロック」をはずしました



③女の子の線画レイヤーに眉毛の線画を描き直しました

⑤「スポイト」ツールで眉毛の色を取得

⑥描画色を取得した眉の色「H/S/V：184/19/64」に設定

⑦「ペン」ツールから「Gペン」を選択し、ツールプロパティパレットで不透明度を「100」にします



⑧眉毛を塗り直しました

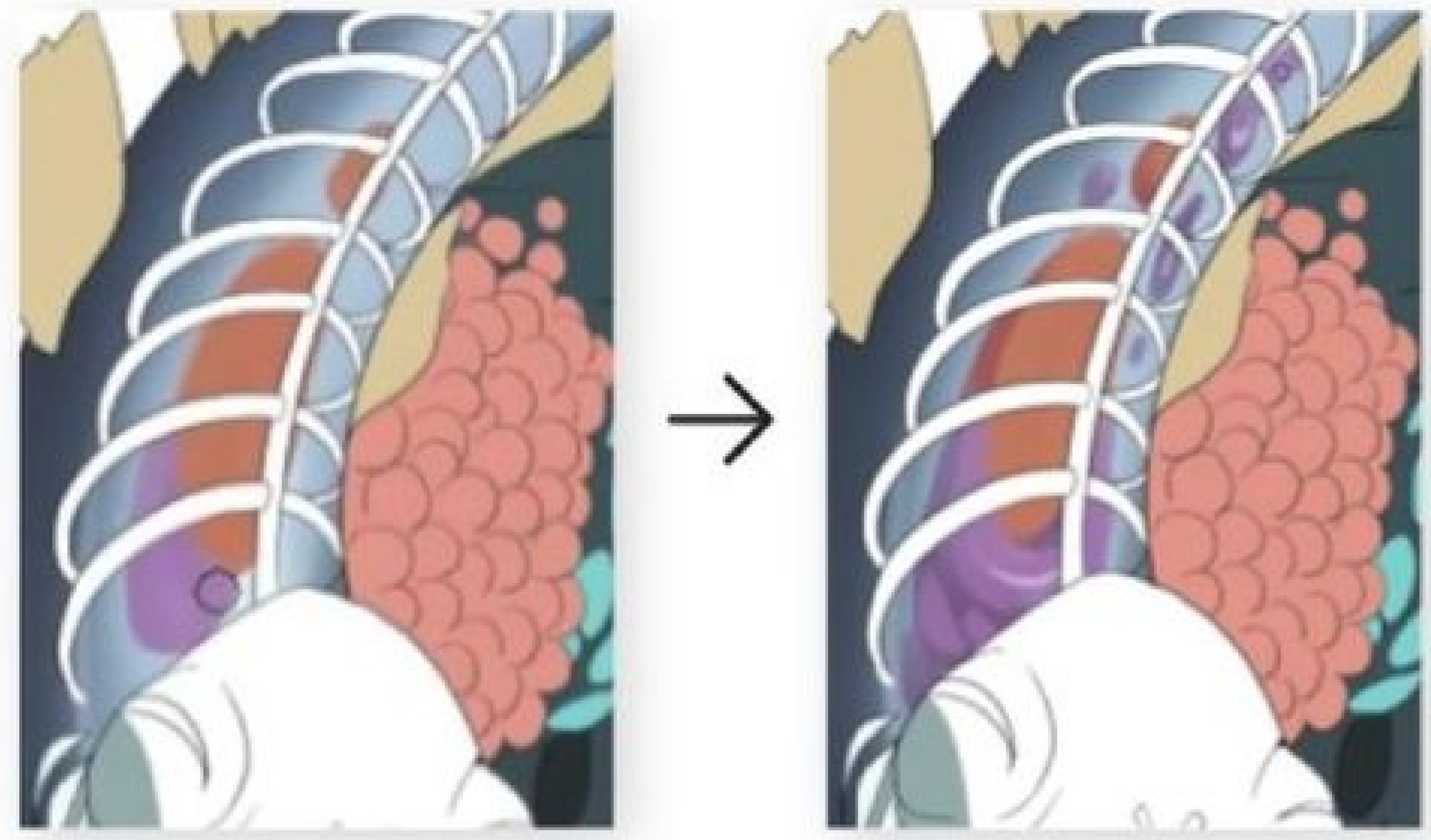
背景の彩色

01

女の子もほどほどにして、背景に移ります。竜宮の使いのような生き物の体に内臓のようなものを描いていきます。体部分は小物のレイヤーに塗ります。

①「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」を選択

②「ブラシサイズ」を「50px」に設定を描画



③まず紫とオレンジのベース色を塗ってから、影色を一回り小さなブラシで塗ります。さらに立体的にするには、ベース色より明るい色を、もう一回り小さなブラシで塗ります

02

骨から内蔵に落ちる影や、骨自体にも影を付けてから、骨の主線の色を薄くし、頭部を塗ります。骨と頭部は肌用レイヤーに塗ります。

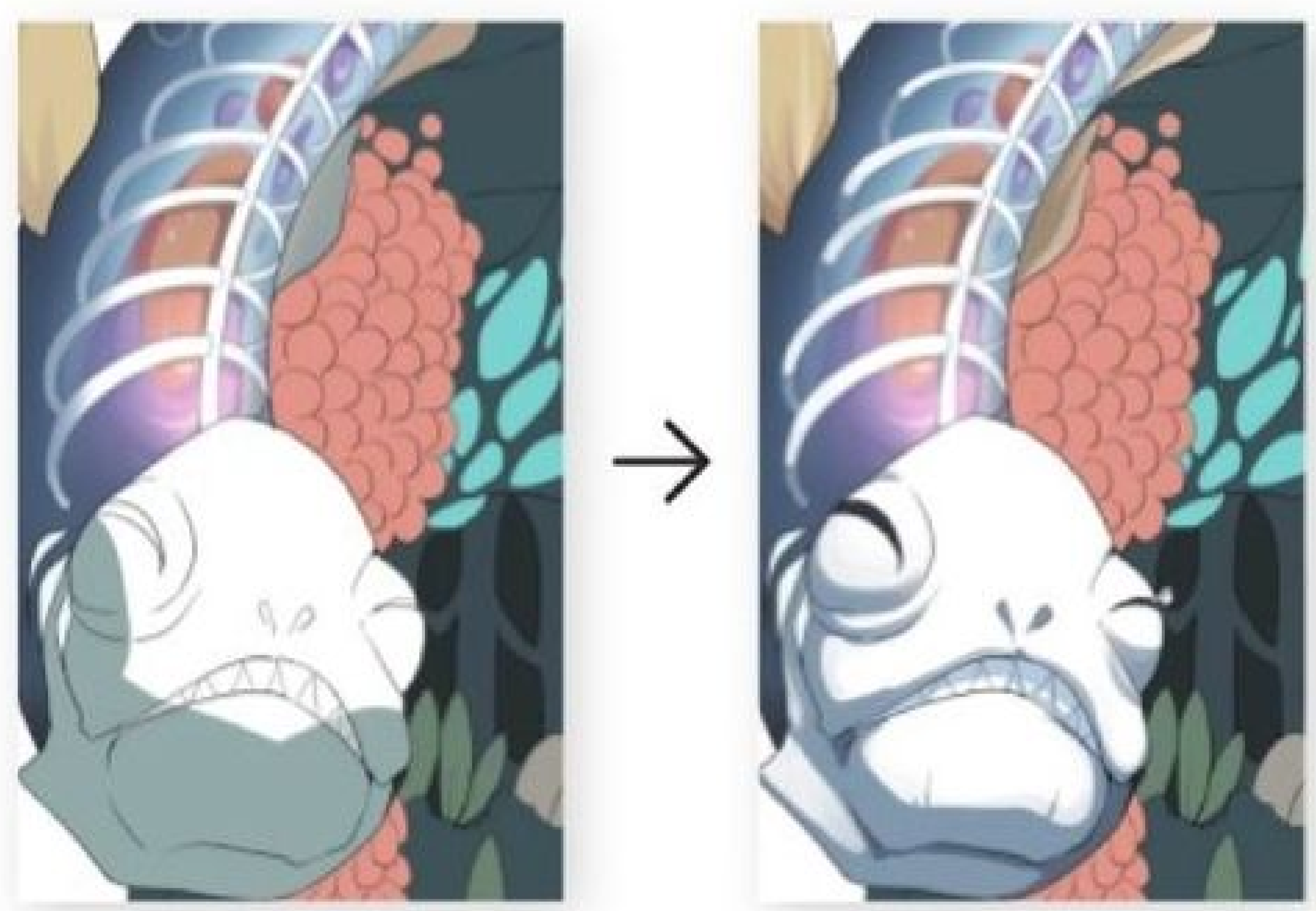
①内蔵に落ちる影は、描画色を「H/S/V:14/60/61」に設定

②「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」で、影を描画

③胴体部分の青色は、描画色を「H/S/V:206/39/60」に設定

④「筆」ツールの「水彩」にある「塗り&なじませ」でヒレと骨の間あたりを上下になぞって、薄い青色をなじませました。また、同じツールと色で、骨の主線にも色を付けます

⑤描画色を「H/S/V:207/1/100」に設定し、先ほどなじませた青色を骨の上だけなぞって白く塗り、影を付けます



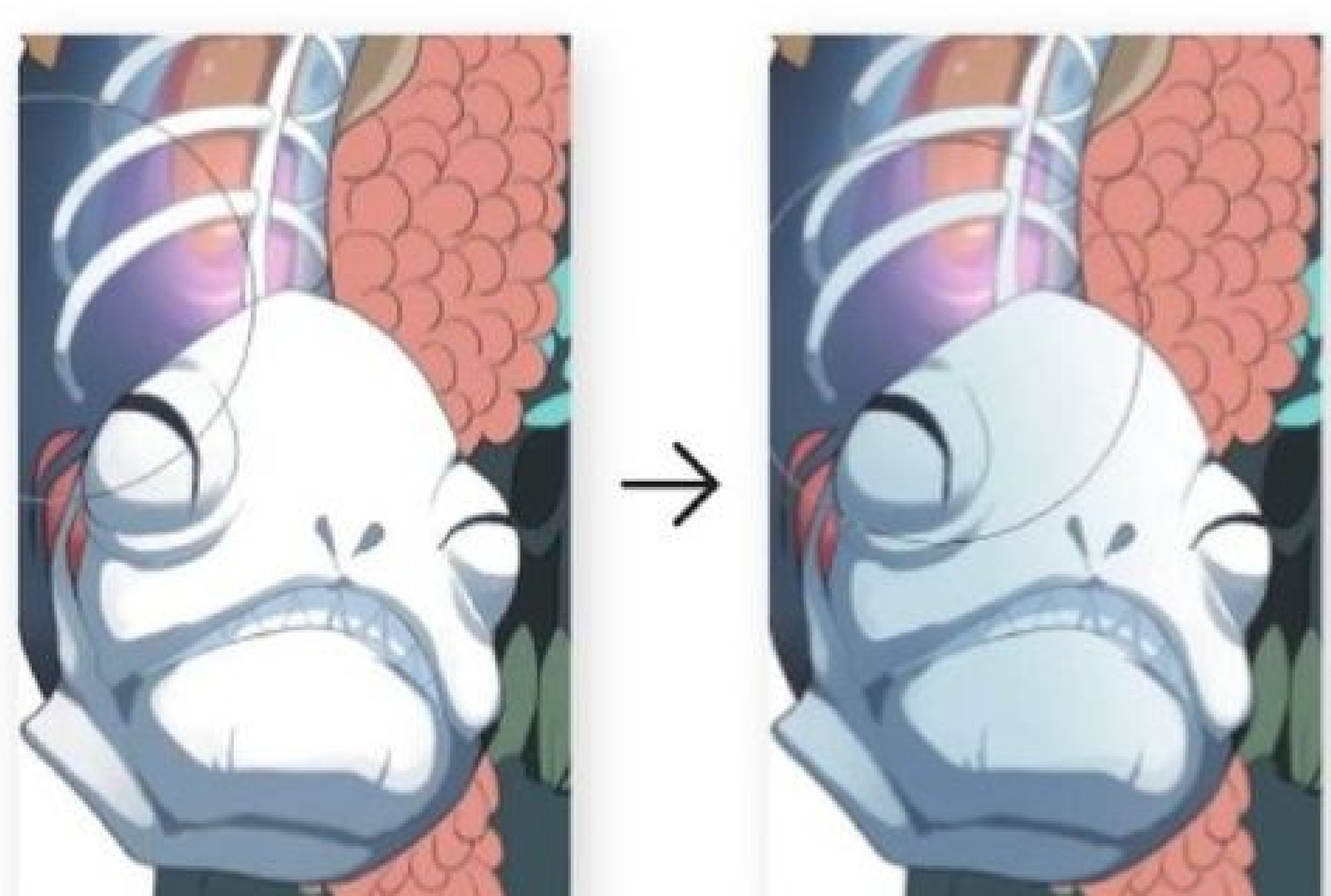
骨に影を付け、頭部にも胴体部分から拾った青色を薄めて「濃い水彩」と「Gペン」で影を加えています

03

「エアブラシ」ツールで、青いグラデーションを顔の下側に入れます。

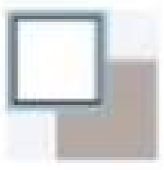
①描画色を「H/S/V:198/19/90」に設定

②「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ツールプロパティパレットで「ブラシサイズ:500px」、「合成モード」を「乗算」、「ブラシ濃度:28」などに設定

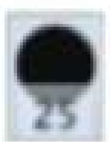


04

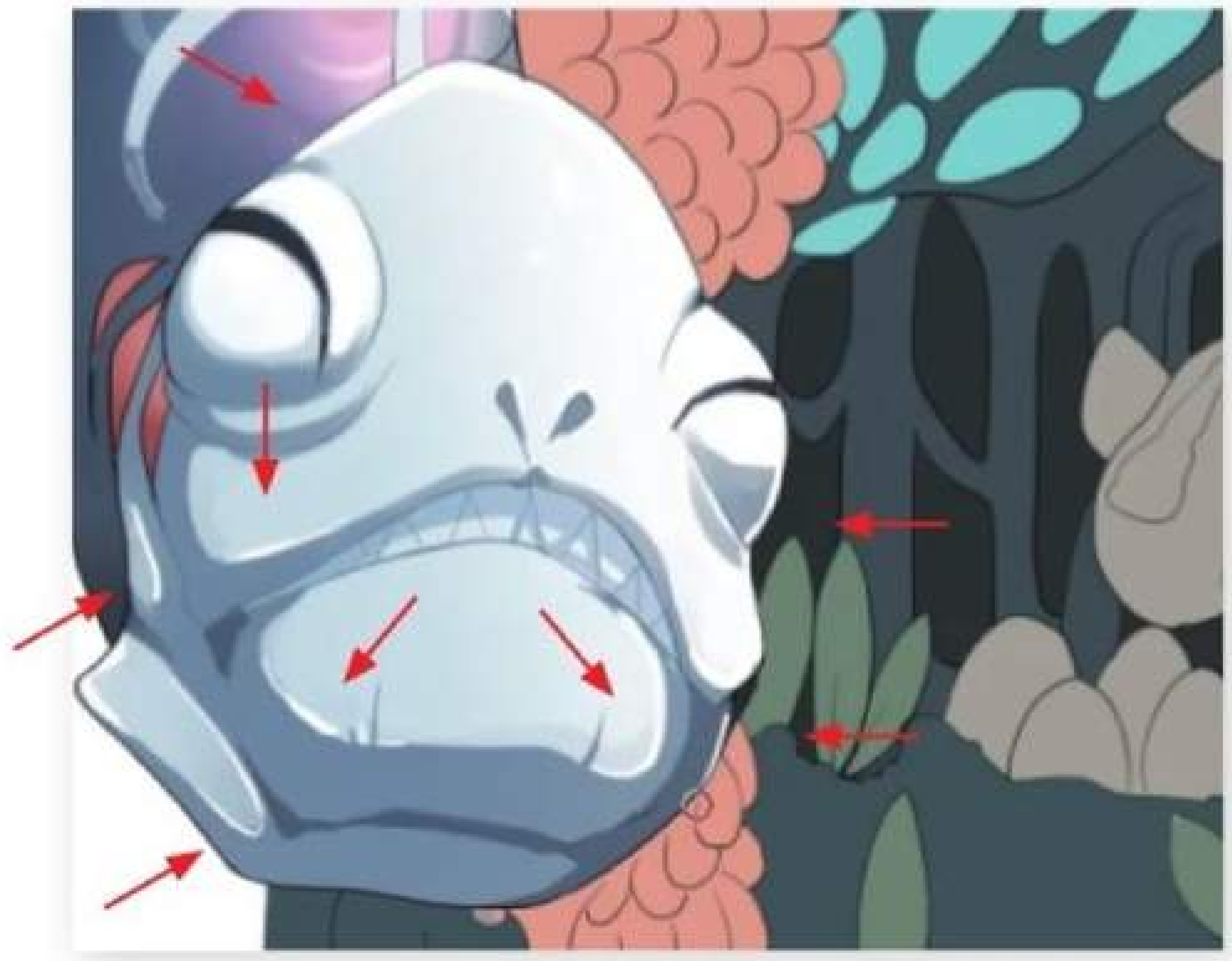
影色との境目などに、ハイライトを入れて引き締めます。


①描画色を「H/S/V:198/0/100」に設定


②「ペン」ツールから「Gペン」を選択



③「ブラシサイズ」を「25px」に設定して描画

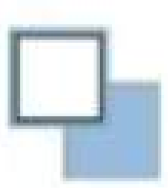


05

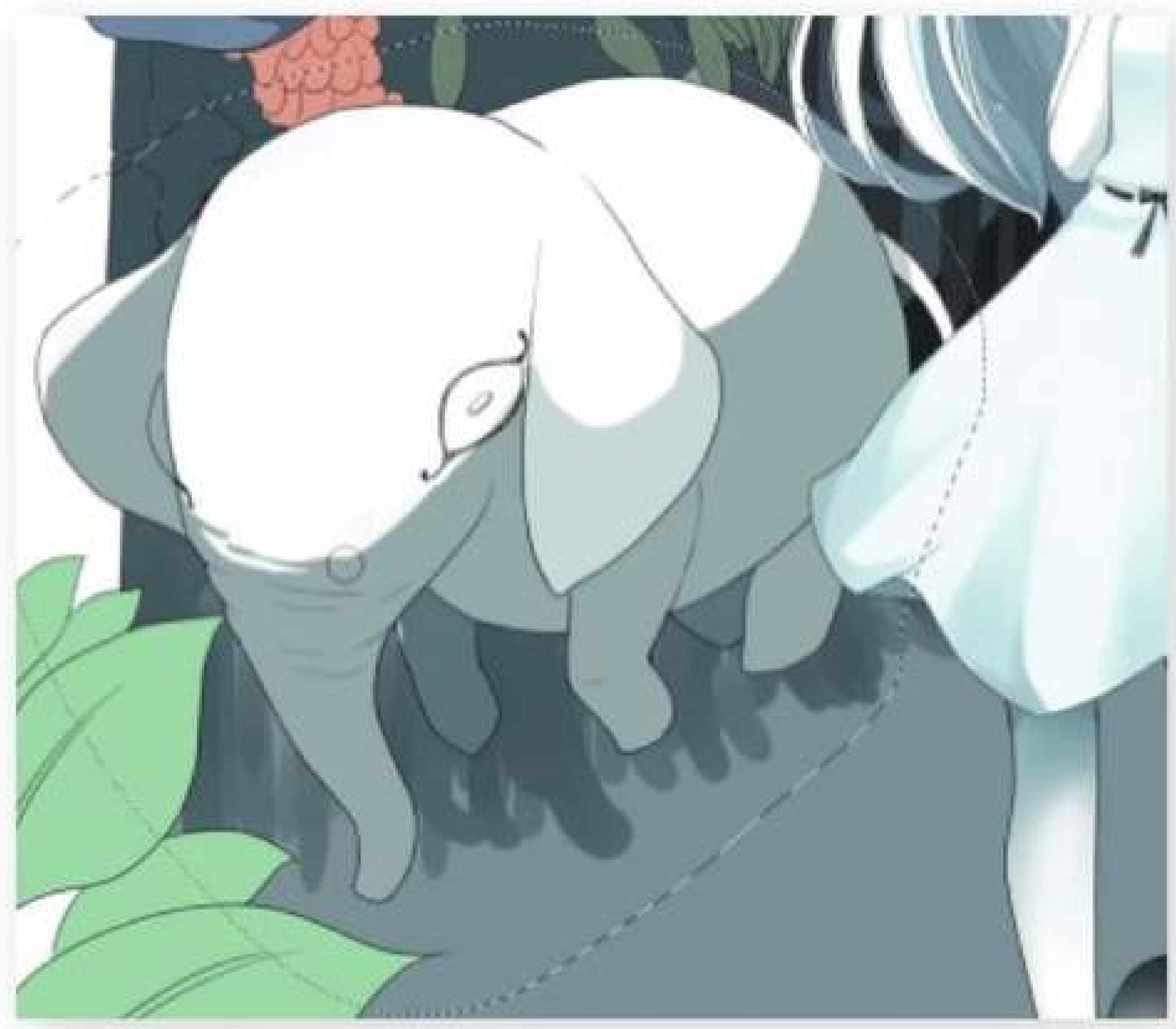
象のような生き物の粗く塗っている部分もちゃんと塗ります。レイヤーは、肌用レイヤーで女の子の肌や竜宮の使いが近いため、あらかじめ範囲選択しておき、他に影響がないようにします。


①「選択範囲」ツールの「投げなわ選択」を選択し、象のような生き物を囲むようにして選択します。


②「スポイト」ツールで最も明るい部分の色を取得


③描画色を取得した明るい部分の色「H/S/V:0/0/100」に設定


④「ペン」ツールから「Gペン」を選択し、「ブラシサイズ」を「60px」に設定し描画



⑤他に、影色の暗い部分と、耳の中間色も「スポイト」ツールで同様に色を取得し、「Gペン」で描画しました

06

水の影を入れていきます。「ペン」ツールで適度に横線を引くだけでも、それらしくなります。


①「ペン」ツールから「Gペン」を選択



②「ブラシサイズ」を「40px」に設定



③影色と中間色で水の揺らぎのような影を加えました

07

お腹まわりや鼻の下のほうに、暗い色を置き立体感を加えます。体の下側は「ペン」ツールを使い、鼻は「筆」ツールで暗い色を塗ったあとに、元の鼻の色を塗って陰影を付けます。

①描画色を鼻の影色より暗い色「H/S/V:182/21/53」に設定

②「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」で、鼻に一段暗い影色を描画

③描画色を鼻の元の影色「H/S/V:182/14/66」に設定

④「濃い水彩」で、鼻に塗った一段暗い影色の上から、元の少し明るい影色を描画

⑤描画色を前足の内側の影色「H/S/V:182/28/43」に設定

⑥「ペン」ツールから「Gペン」を選択し、体の下にも影色を描画



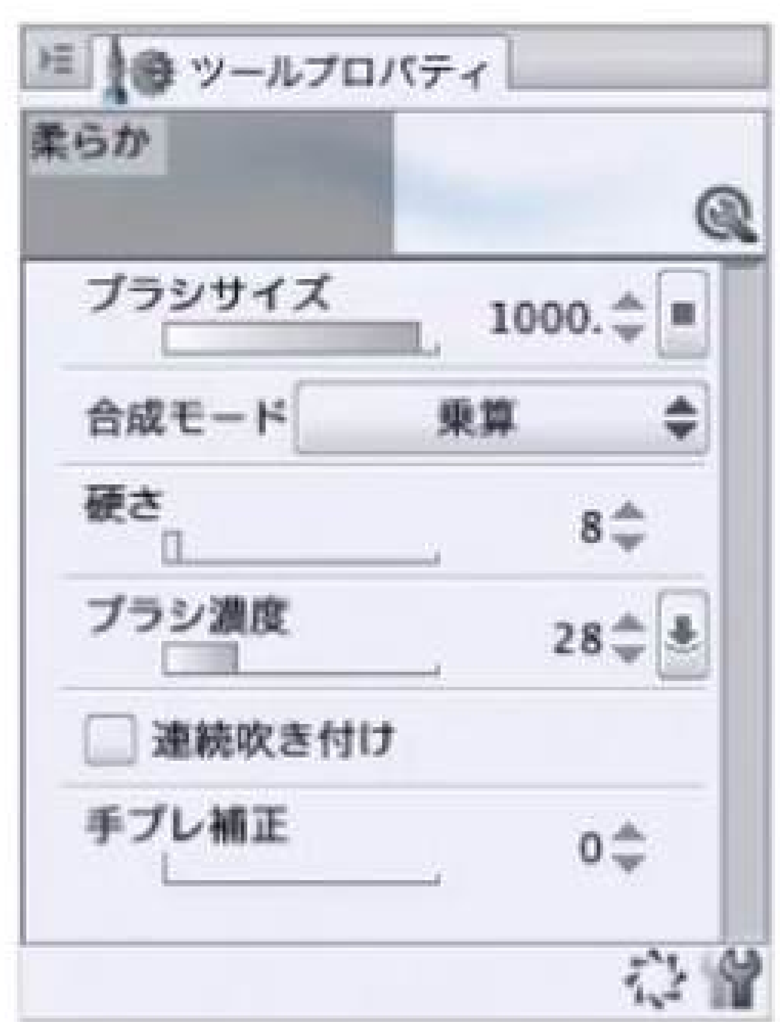
⑦陰影を付けて立体感を加えました

08

「エアブラシ」ツールの「合成モード」を「乗算」にして、青いグラデーションをかけます。

①描画色を「H/S/V:204/26/91」に設定

②「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択



③ツールプロパティパレットで「ブラシサイズ:1000px」、「合成モード」を「乗算」、「硬さ:8」、「ブラシ濃度:28」などに設定



→



④大きいサイズのブラシで、ブラシ濃度を下げ、青みがかったグラデーションを付けました。

09 「ペン」ツールでハイライトを入れて引き締めます。

①描画色を「H/S/V：204/0/100」に設定

②「ペン」ツールから「Gペン」を選択

③「ブラシサイズ」を「30px」に設定し、耳のきわや額などにハイライトを加えました



10 花の影も、もっとハッキリと塗っていきます。レイヤーは肌用のレイヤーの下にある花用レイヤーです。

①描画色を「H/S/V：11/48/100」に設定

②「ペン」ツールから「Gペン」を選択し、「ブラシサイズ」を「200px」に設定

④描画色を「H/S/V：11/70/81」に設定

⑤「塗りつぶし」ツールを選択

⑦「ペン」ツールから「Gペン」を選択し、「ブラシサイズ」を「40px」に設定



③花びら上部の薄い色を塗りましたい



⑥花びら下部の影色を塗りました



⑧花びら上部に水の揺らぎの模様を加えました

11 「エアブラシ」ツールの「合成モード」を「オーバーレイ」や「乗算」にしてグラデーションを付けます。

①描画色を白系の「H/S/V：11/8/100」に設定

②「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、「ブラシサイズ」を「800px」に設定

④描画色を青系の「H/S/V：193/32/99」に設定



③「合成モード」を「オーバーレイ」に設定しグラデーションを付けました



⑤「合成モード」を「乗算」に設定しグラデーションを付けました

12 花の色味を整えます。「編集」メニュー→「色調補正」→「カラーバランス」を選択してシアンとマゼンダを強くします。

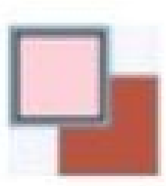


①「シアン／レッド」のカラーレベルを「-68」、「マゼンダ／グリーン」のカラーレベルを「-17」に設定しました



②あらかじめ「選択範囲」ツールの「投げなわ選択」で囲んだ部分の色調が変化しました

13 花にも生き物同様に、白でハイライトを入れて完成です。



①描画色を「H/S/V：358/12/100」に設定



②「ペン」ツールから「Gペン」を選択し、「ブラシサイズ」を「40px」に設定して、ハイライトを描画



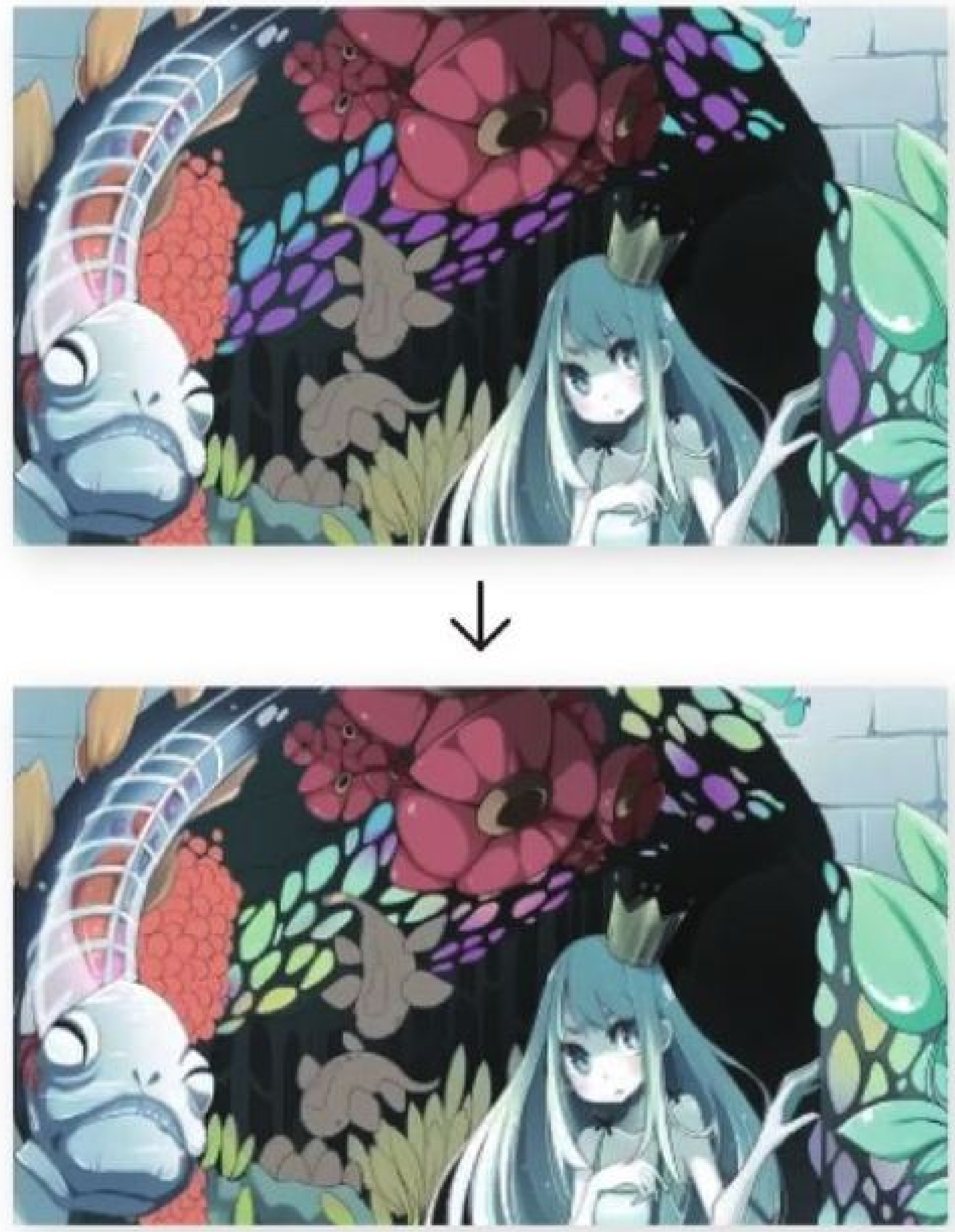
14 女の子の頭上の花とまわりの葉っぱも、手前の花と同様に塗りました。これで手前のキャラクターと背景は、ひとまず塗り終わりました。





15

中間のキャラクターと背景を塗り分けたフォルダーにある宝石に色を塗ります。まず、「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」でベース色を塗ってから、紫、緑、黄色、青などを「水彩」にある「塗り＆なじませ」で塗ってカラフルにします。



①「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」で、ベースの青緑と紫色を描画

②「筆」ツールの「水彩」にある「塗り＆なじませ」でカラフルな色を描画

16

2匹の夫婦の魚のような生き物も塗っていきます、ゼリー状のような雰囲気にしてみました。要領は他の生き物と同じです。



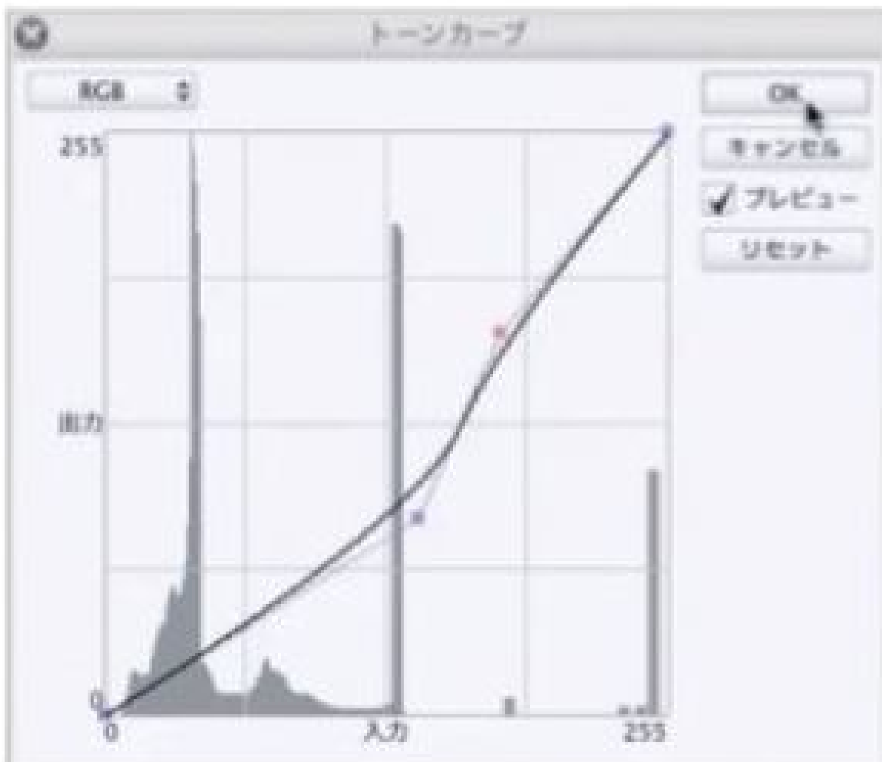
①ベース色を薄い青にして塗りました

②「ペン」ツールの「Gペン」や「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」などで体の模様などを塗りました

③「エアブラシツールの「柔らか」でグラデーションを加え、「Gペン」などで影とハイライトを付けました

17

ここで、一番奥のキャラクターと背景を塗り分けたフォルダー内の一番下にあるレイヤーのコントラストを「編集」メニュー→「色調補正」→「トーンカーブ」で調整します。



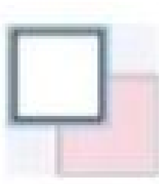
①「トーンカーブ」ウィンドウを開いたら、黒いラインをドラッグして、緩やかなS字を描くように変更して、コントラストを強めます



②女の子の奥の林のような部分のコントラストが強められ、印象がハッキリしました

18

水中の浮遊感を出すために、女の子の髪の毛を描き足します。



①描画色を「H/S/V:0/0/100」に設定



②「ペン」ツールから「Gペン」を選択し、「ブラシサイズ」を「30px」に設定して、細い髪の毛を描画



19

ワンピースの白さを強調するために、背景との境界に白い線を乗せます。



「ペン」ツールから「Gペン」を選択し、「ブラシサイズ」を「20px」に設定して、スカートのすそを中心に髪の毛を加えたときと同じ白で線を描画します



→



20

引いた状態で見ながら、先ほどもコントラストを変更した一番下のレイヤーの色を「編集」メニュー→「色調補正」→「カラーバランス」で緑寄りから青寄りにします。同時に岩や林などを整えます。



①「イエロー／ブルー」のカラーレベルを「34」に設定しました



②奥の部分のカラーバランスを変え、付近の背景も整えました

21

卵状のものの中心に赤を塗っていきます。イクラみたいな感じでしょうか。その後、ひとつずつハイライトを付け「エアブラシ」ツールでグラデーションをかけて仕上げます。最後に、まとまりすぎている感じがしたので、球のようなものを描き足しました。

①「ペン」ツールから「Gペン」を選択し、「ブラシサイズ」を「25px」に設定

④「Gペン」の「ブラシサイズ」を「15px」に設定し、卵と卵の間に影色を「H/S/V:177/51/48」の濃い緑で描画

⑤「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、「ブラシサイズ:400px」、「合成モード:乗算」、「硬さ:8」、「ブラシ濃度:69」に設定



②卵状のものの中心を「H/S/V:10/43/83」の赤で描画



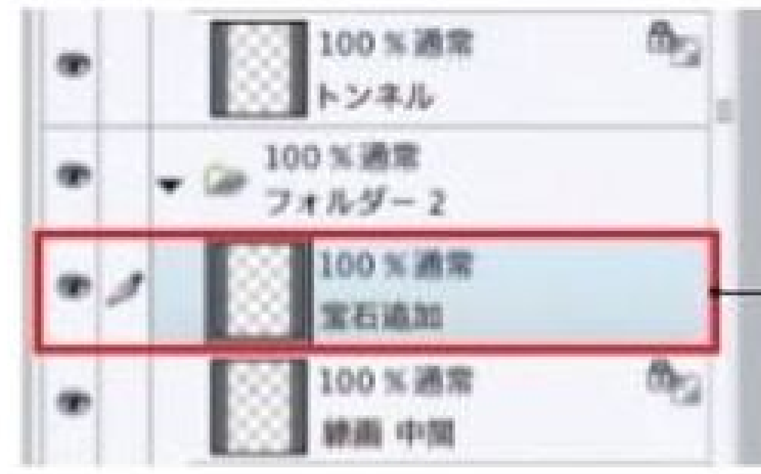
③同じ「Gペン」でハイライトを「H/S/V:191/4/100」の白で描画



⑥グラデーションを「H/S/V:179/38/60」の青緑で描画

22

宝石にもハイライトを加えておきます。また、このフォルダーの一番上にレイヤーを新規でつくり、「宝石追加」レイヤーとし宝石を描き足しました。



②「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」を選択して新規レイヤーをつくり、中間のキャラクターと背景の線画レイヤーの上に配置しました



①「ペン」ツールから「Gペン」を選択し、「ブラシサイズ」を「25〜50px」にし、白でハイライトを描画



③「ペン」ツールから「Gペン」を選択し、「ブラシサイズ」を「25px」にし、宝石を描き足しました

23

葉っぱを塗っていきます。最後に、付け根の部分を「エアブラシ」ツールで奥の背景となじませます。



②「ペン」ツールから「Gペン」を選択し、「ブラシサイズ」を「20〜40px」に設定



④「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し「ブラシサイズ：170px」、「合成モード：乗算」、「硬さ：8」、「ブラシ濃度：69」に設定



①元の状態です



③明るい色を「H/S/V：160/28/60」で描画。他、ハイライトと影色も塗っておきます



⑤グラデーションを「H/S/V：172/29/81」の薄緑で描画

24

宝石を光らせます。まず、光らせるレイヤーを用意します。宝石を描いたレイヤーをコピーし、中間のキャラクターと背景を塗ったフォルダー内の一番上に配置します（宝石追加レイヤーも同様）。そして、2つのレイヤーを結合します。



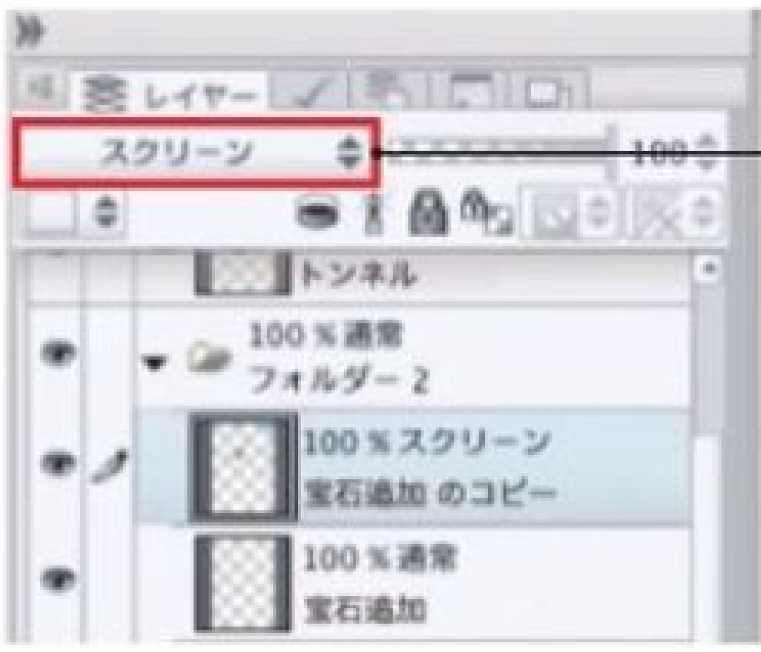
①2つの宝石が描かれたレイヤーを「レイヤー」メニュー→「レイヤーを複製」でコピーし、上部に配置します



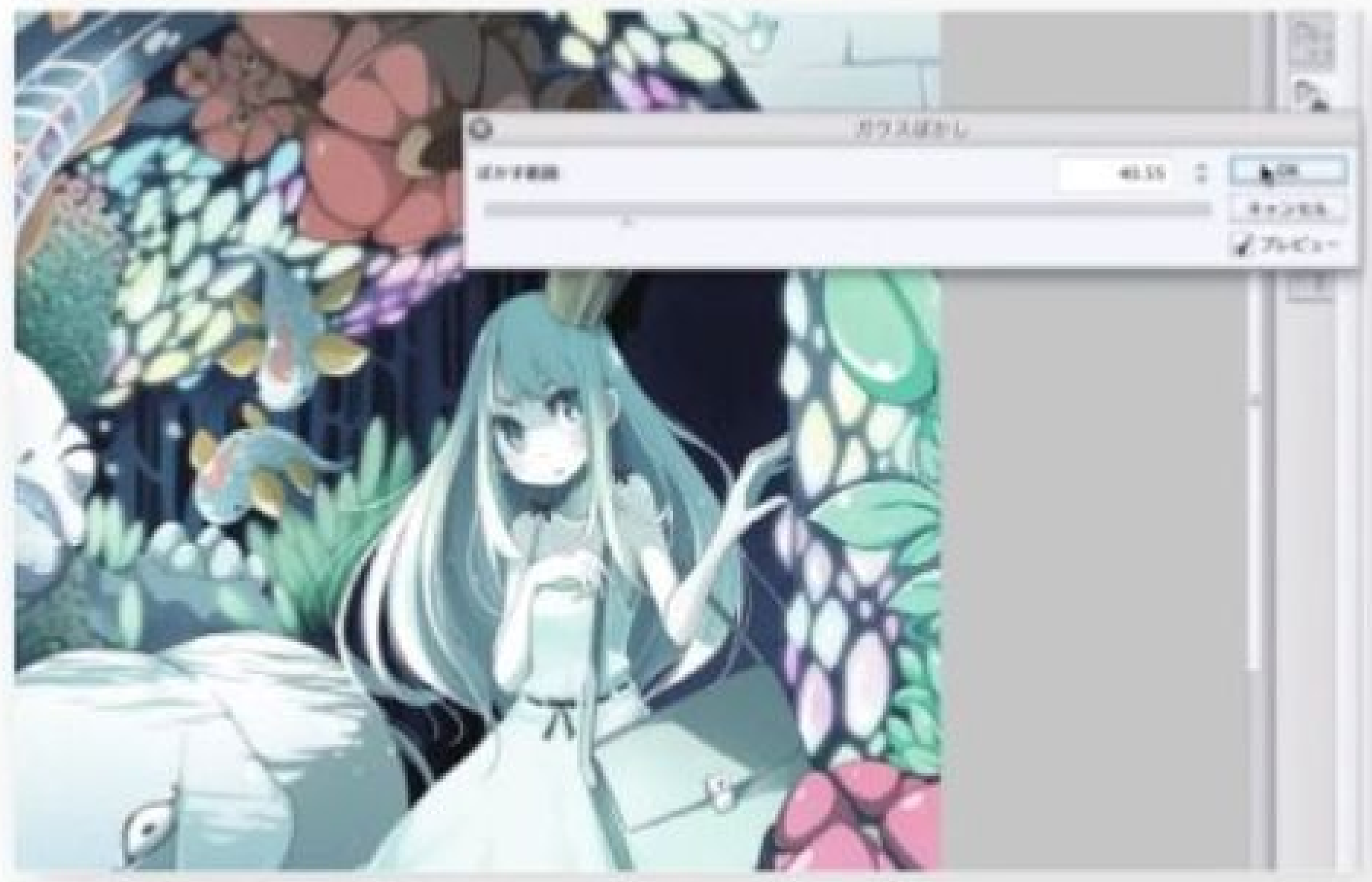
②両方のレイヤーを選択し、「レイヤー」メニュー→「選択中のレイヤーを結合」で結合しました

25

結合したレイヤーの「合成モード」を「スクリーン」に変更して、「フィルター」メニュー→「ぼかし」→「ガウスぼかし」をかけます。



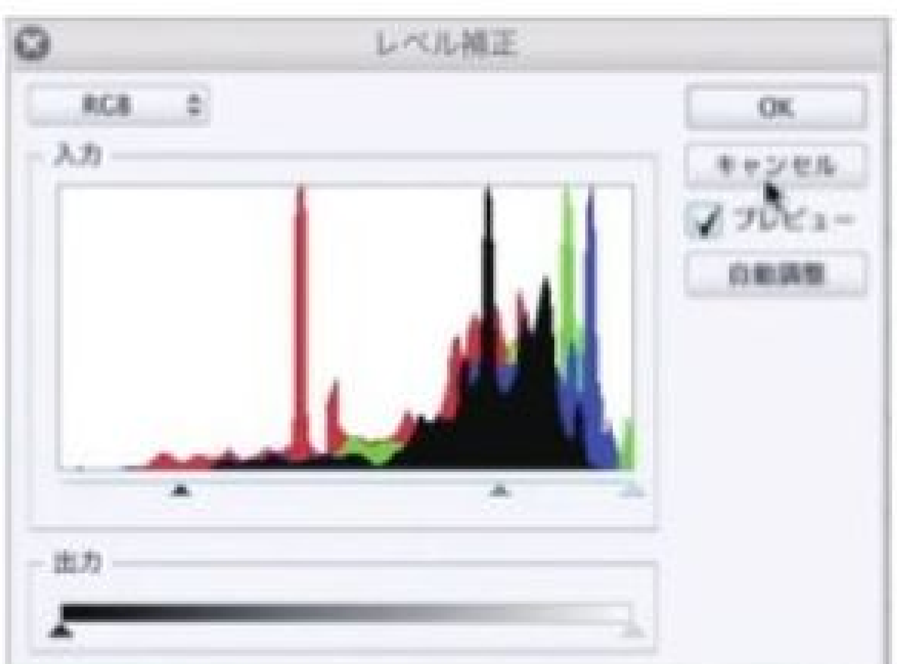
①レイヤーを選択して「合成モード」を「スクリーン」にしました



②「スクリーン」によって元のレイヤーの色が反転され、選択レイヤーの色に乗算合成されるため、明るい色になります。それに「ぼかし」フィルターをかけて、発光しているように見せました

26

最後に「編集」メニュー→「色調補正」→「レベル補正」で色味を整えます。

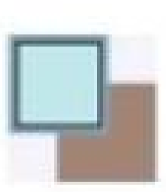


「レベル補正」で、ぼんやりしすぎた部分を引き締めました



27

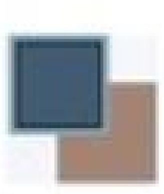
岩を描いていきます。明るい色を塗るときに、あまり丸みを帯びさせず、カクカクとした形にするとそれらしくなります。最後に「ペン」ツールで暗い色を置いて、引き締めます。



①明るい青色は、描画色を「H/S/V：194/16/95」に設定



②「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」で、「ブラシサイズ」を「30px」に設定し描画



③暗い青は、描画色を「H/S/V：204/44/44」に設定



④「ペン」ツールから「Gペン」を選択し、「ブラシサイズ」を「15px」にして岩のカクカクしたエッジを描画



↓



28

一番奥の怖い生き物を塗ります。あくまで、位置が奥であることを意識して、色は微差で塗っていきます。



③「レイヤー」メニュー→「新規ラスターレイヤー」を選択して新規レイヤーをつくり、奥のキャラクターと背景の線画レイヤーの上に配置



①頭のふちあたりの他よりは明るい色を「スポイト」ツールで取得



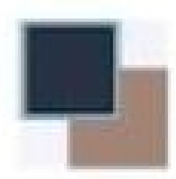
②取得した色で、鼻筋や目の中の明るい部分を描画します



④影色を塗り、ハイライトは作成した新規レイヤーに描きました

29

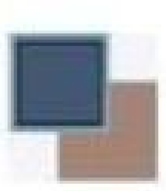
一番下のレイヤーに、林の後ろ側を描いていきます。「ペン」ツールで暗闇より少し明るい色を細く縦にいくつも引いていくだけで、奥行きが出ます。手前から奥にいくにつれて線の密度を上げて引いていきます。



①描画色を「H/S/V：210/52/27」に設定



②「ペン」ツールから「Gペン」を選択し、「ブラシサイズ」を「40px」に設定しました



④描画色を「H/S/V：210/42/44」に設定



⑤「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し「ブラシサイズ：800px」、「合成モード：加算（発光）」、「硬さ：8」、「ブラシ濃度：69」に設定





⑥「ペン」ツールの「Gペン」で影色とハイライトを塗ったあと、「エアブラシ」ツールでグラデーションを付けます



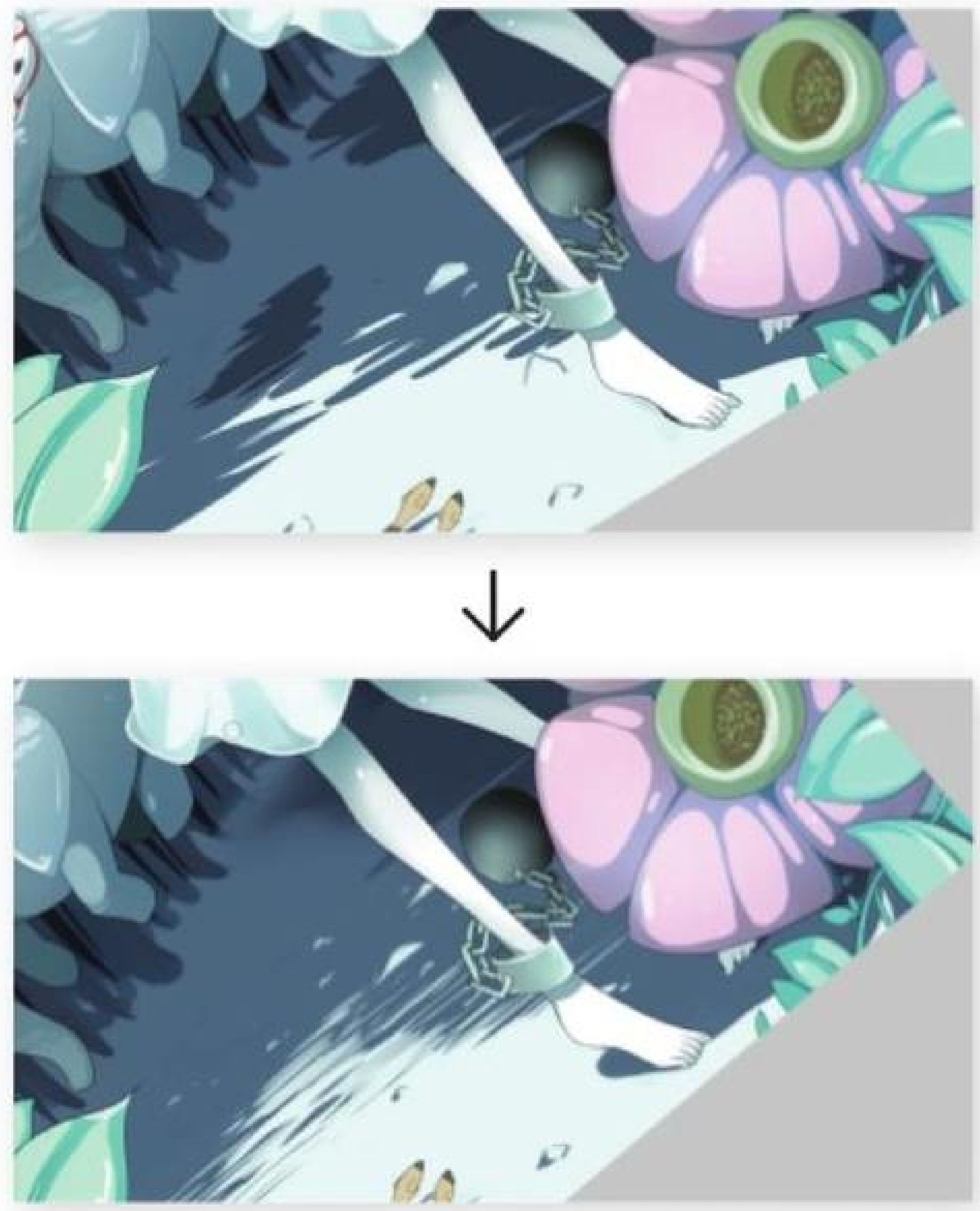
③林の後ろに見える樹木を描きました。手前は太く、後ろは細く描いていきます

30

足下の光と影の境界を描いていきます。カンバスを回転して、「筆」ツールで細かく塗っていきます。続けて林の樹の根元を地面の色を伸ばすように塗ってなじませます。

①「移動」ツールを選択し、サブツールパレットで「回転」を選んで、画面をドラッグして回転

②「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」で「ブラシサイズ」を「15～20px」に設定



③境界部分を「H/S/V：183/8/100」の薄い青で描画

④「筆」ツールの「水彩」にある「濃い水彩」で「ブラシサイズ」を「20～70px」程度に設定



⑤根元近くの地面の色、「H/S/V：205/41/45」で下から上へ描画



⑥一緒に手前の魚も塗っておきます

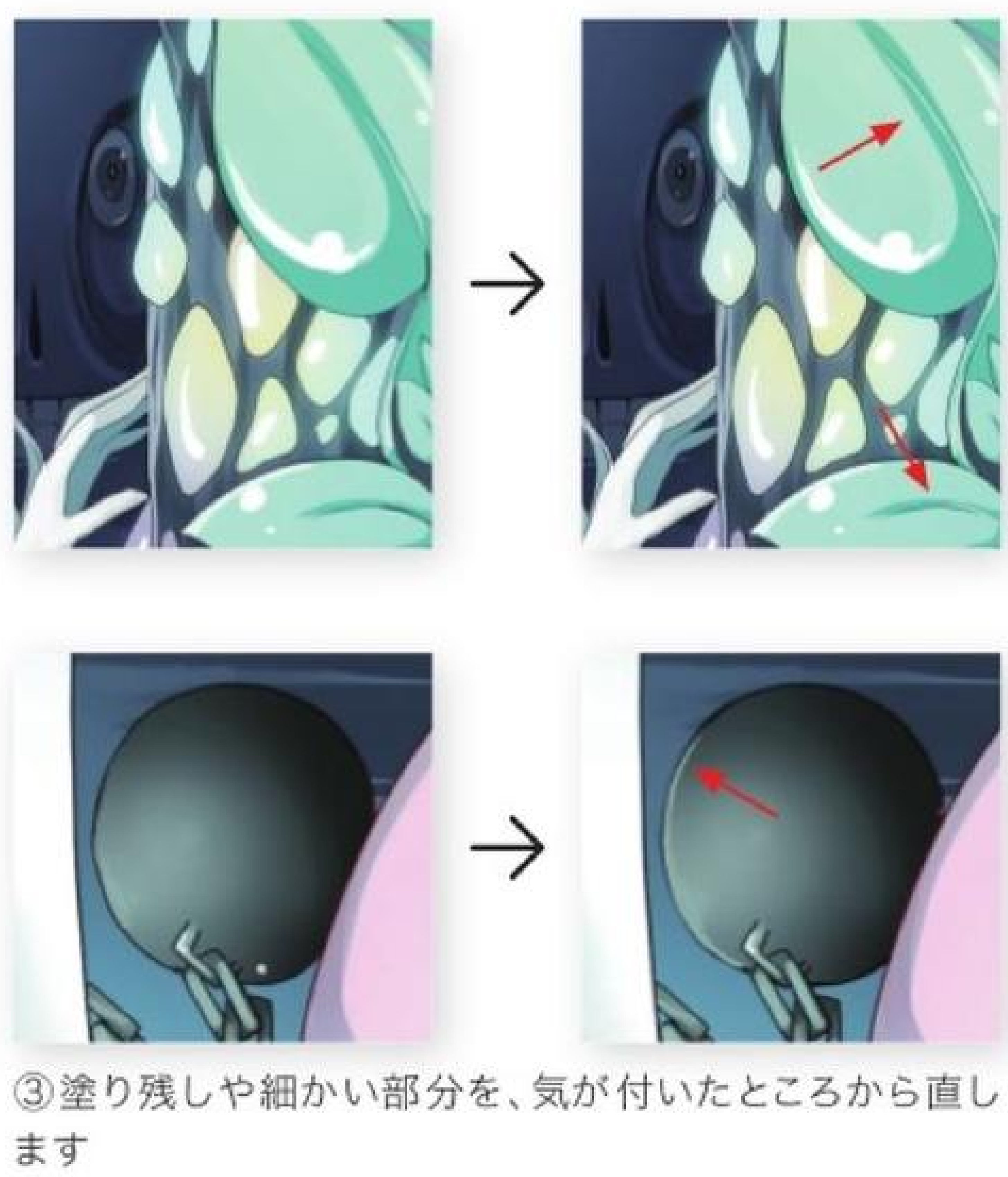
31

地面の明るい部分に「合成モード」を「オーバーレイ」に設定した「エアブラシ」ツールを使って、青く眩しく反射しているように描画します。

①「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し「ブラシサイズ：800px」、「合成モード：オーバーレイ」、「硬さ：8」、「ブラシ濃度：69」に設定



②境界線も含めた地面の明るい部分に「H/S/V：189/16/90」の明るい青で描画



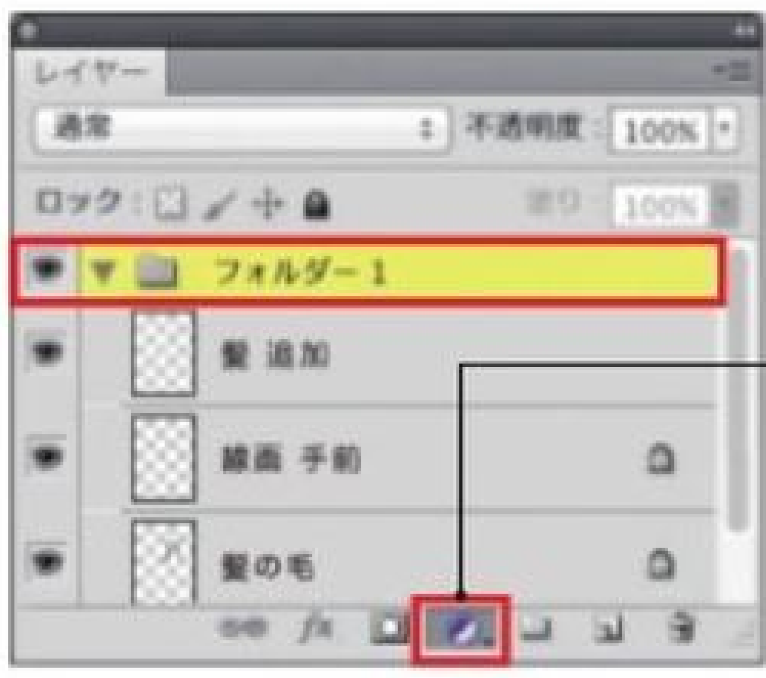
③塗り残しや細かい部分を、気が付いたところから直します

32 背景の彩色が完成しました。

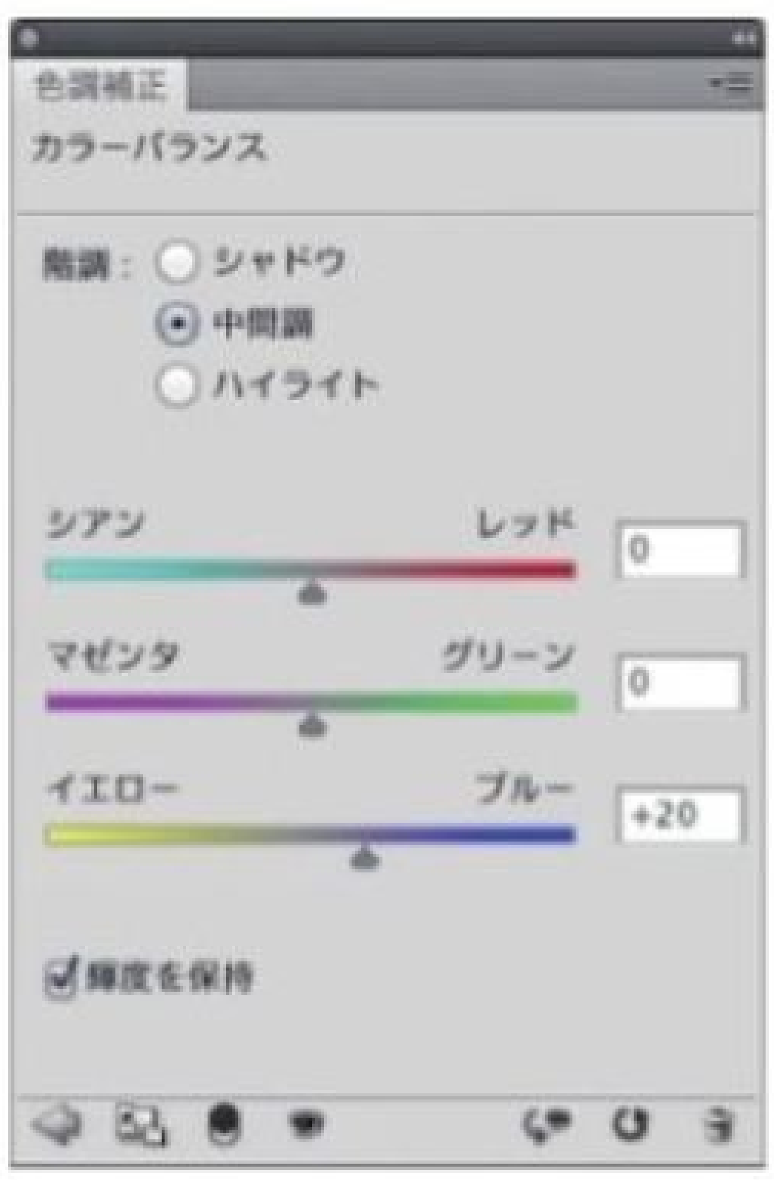


Photoshopで仕上げる

01 Photoshopに移行して仕上げに入ります。ファイルを開いたら、一番上のレイヤーグループを選択して調整レイヤーを作ります。



①レイヤーパネル下部の「塗りつぶしまたは調整レイヤーを新規作成」ボタンをクリックして、表示されたメニューから「カラーバランス」を選択

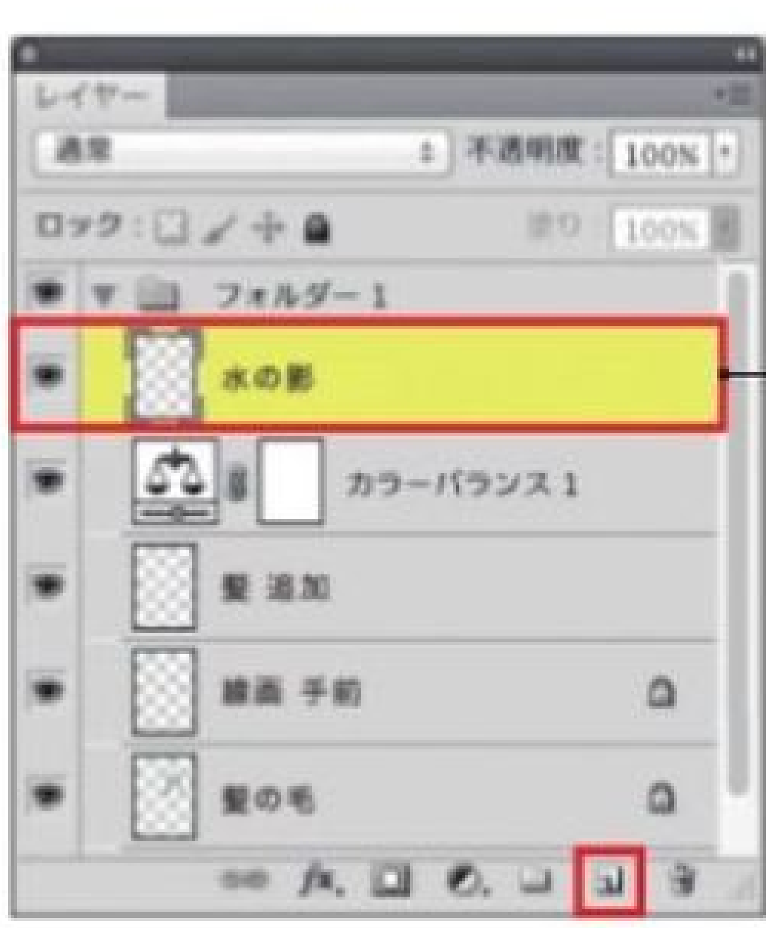


②表示されたパネルで「イエロー／ブルー」を「+20」に変更

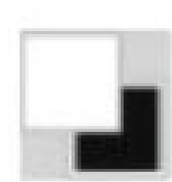


③青みが強くなりました

02 調整レイヤーの上に新規でレイヤーをつくり、水の影を描いていきます。



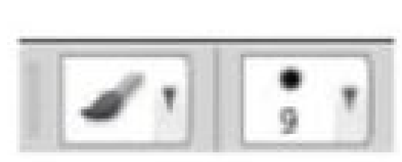
①レイヤーパネル右下の「新規レイヤーを作成」ボタンで、水の影描画用にレイヤーを新規でつくりました



②描画色を「R/G/B：255/255/255」に設定



③「ブラシ」ツールを選択



④「ブラシ」ツールのオプションバーで「ハード円ブラシ」を選び、「直径：9pt」に設定しました



⑤続けて「不透明度」を「55%」に設定しました

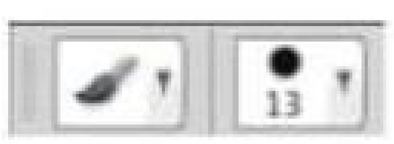


⑥必要があれば、「手のひら」ツールから「回転ビュー」ツールを選び、カンバスを回転させます



⑦適宜ブラシサイズを変更して、花と葉っぱに水の影を横に細い筋を入れるようにしながら描いていきます

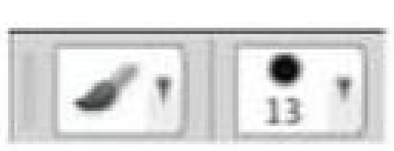
03 水泡を描き足していきます。半円を描いて点を置き、不透明度を下げたブラシでぼかしを加えるだけです。



①描画色は変えずに「ブラシ」ツールのオプションバーで「ハード円ブラシ」の「直径」を「10～20px」程度に設定しました



②続けて「不透明度」を「100%」に変更しました



④「ブラシ」ツールのオプションバーで「エアブラシペン（不透明）」を選択しました



⑤続けて「不透明度」を「55%」に変更しました



③半円の中に丸を描きます

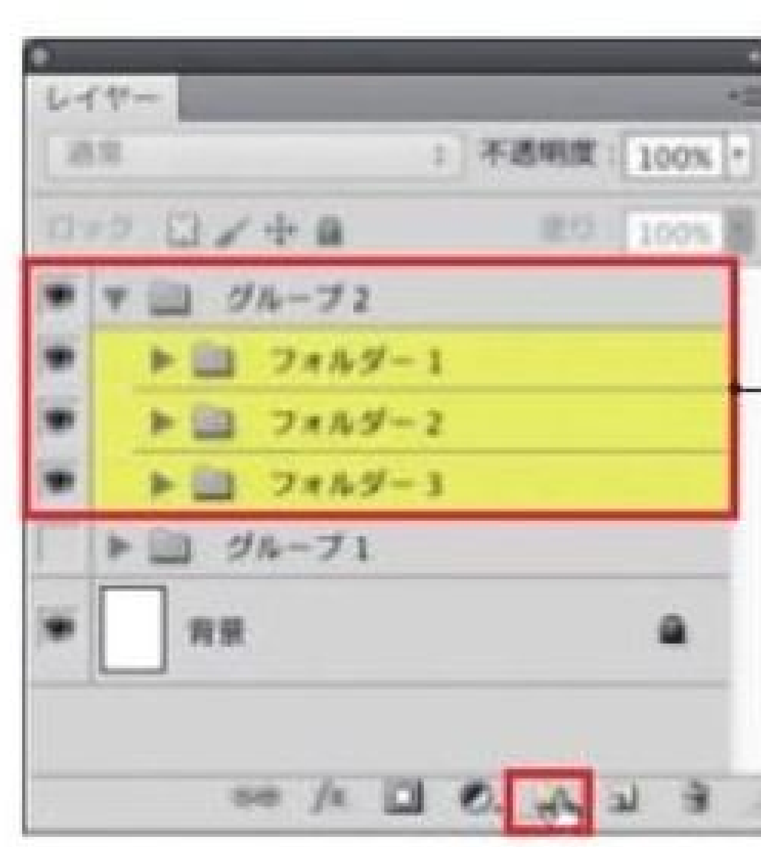


⑥ぼかしを加えました



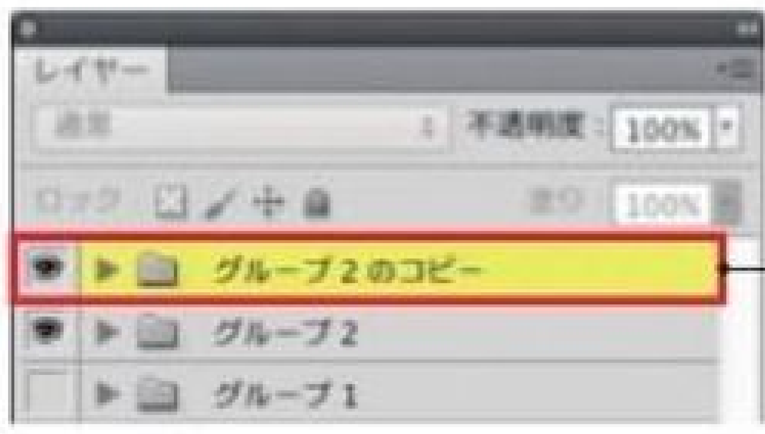
⑦水泡をしつこくない程度に、いくつか散らしながら加えました

04 ここからは、イラスト全体に色調の補正をかけるための作業をしていきます。まずは、レイヤーパネルで新規グループを作り、そこにこれまで描いてきた全てのフォルダーを入れます。



レイヤーパネル右下の「新規グループを作成」ボタンで、新たにグループをつくり、全てのフォルダーを入れました

05 つくったグループをコピーして、結合します。さらに結合してできたレイヤーをコピーし、3つつくります。

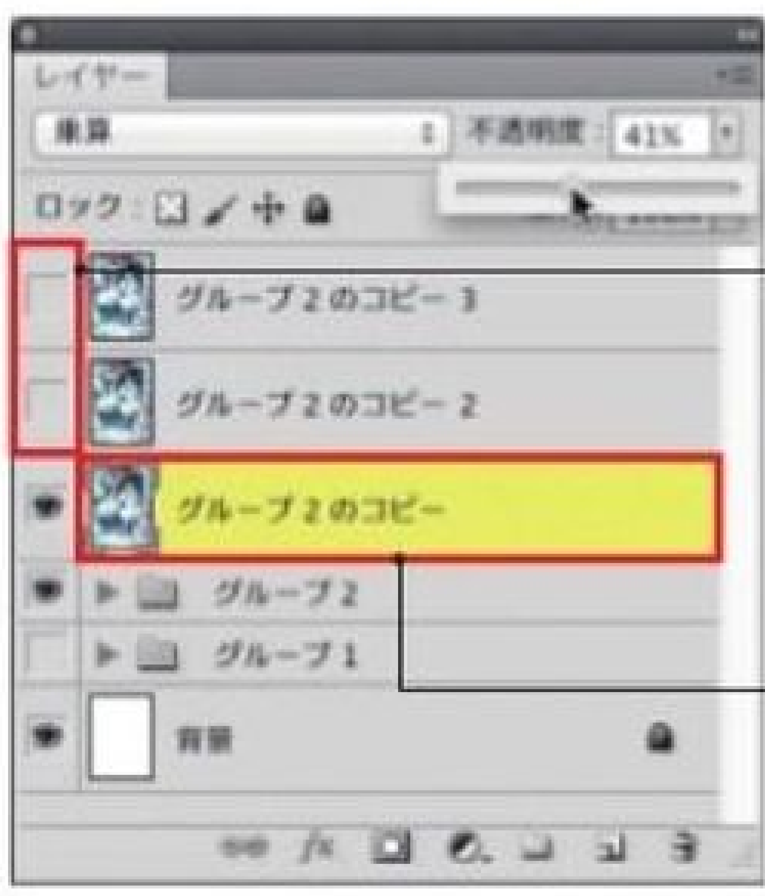


①つくったグループを「レイヤー」メニュー→「グループを複製」でコピーします。できたグループを選択しました



②「レイヤー」メニュー→「グループを結合」を選び、1枚のレイヤーに結合します。結合したレイヤーをレイヤーパネル右下の「新規レイヤーを作成」ボタンでコピーしました

06 結合した一番下のレイヤーの描画モードを「乗算」にし、不透明度を少し下げます。



①結合したレイヤーのうち、上2つは目のアイコンをクリックして非表示にします

②結合したレイヤーのうち、一番下のレイヤーを選択し、「描画モード：乗算」、「不透明度：41%」にしました



07 結合した真ん中のレイヤーの描画モードを「覆い焼き（リニア）-加算」にして「フィルター」メニューから「ぼかし」をかけます。





①結合したレイヤーのうち、真ん中のレイヤーを選択し、目のアイコンをクリックして表示します。「描画モード：覆い焼き（リニア）- 加算」にしました



②「フィルター」メニュー→「ぼかし」→「ぼかし（ガウス）」を選択し、「半径：14.4pixel」で適用しました

08 コントラストを調整するために、レベル補正をかけますが、そのままだとだいぶ色味が濃いので不透明度を下げます。



①「イメージ」メニュー→「色調補正」→「レベル補正」で画像を補正しました



②レイヤーの「不透明度：61％」にしました



09 結合した一番上のレイヤーの描画モードを「スクリーン」にし、「ぼかし」をかけてから、レベル補正で補正します。



①結合したレイヤーのうち、一番上のレイヤーを選択し、目のアイコンをクリックして表示します。「描画モード：スクリーン」にしました



②真ん中のレイヤーと同様に「フィルター」メニュー→「ぼかし」→「ぼかし（ガウス）」を選択し、「半径：14.4pixel」で適用し、「イメージ」メニュー→「色調補正」→「レベル補正」で補正しました



10

あとはこの3つのレイヤーの不透明度のちょうどよい値を探っていきます。最終的には、描画モードが「スクリーン」のレイヤーは「不透明度：26%」、「覆い焼き（リニア）- 加算」のレイヤーは「不透明度：27%」、「乗算」のレイヤーは「不透明度：51%」にしました。3つのレイヤーは、さらにグループにまとめ、グループ自体の不透明度も調整します。



レイヤーパネル右下の「新規グループを作成」ボタンで、新たにグループをつくり、3つのレイヤーをまとめ「不透明度」を「61%」に設定しました

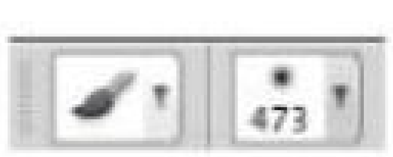


11

これまでつくったグループの一番上に、新規でレイヤーをつくり、不透明度を下げた「ソフト円ブラシ　筆圧サイズ」で白い部分の発光を表現するため、軽く色を乗せていきます。



①「ブラシ」ツールを選択



②「ブラシ」ツールのオプションバーで「ソフト円ブラシ　筆圧サイズ」を選び、「直径：450～2500px」などの大きなサイズに設定しました



③続けて「不透明度」を「15～40%」に設定しました



④肌や地面、ワンピースのすそのあたり、生き物たちの頭部など、白っぽい部分に描画していきます

12 最後に、同じブラシでサイズを大きくして、右上部分に光が差し込んでいる様子を同様に描画して完成です。



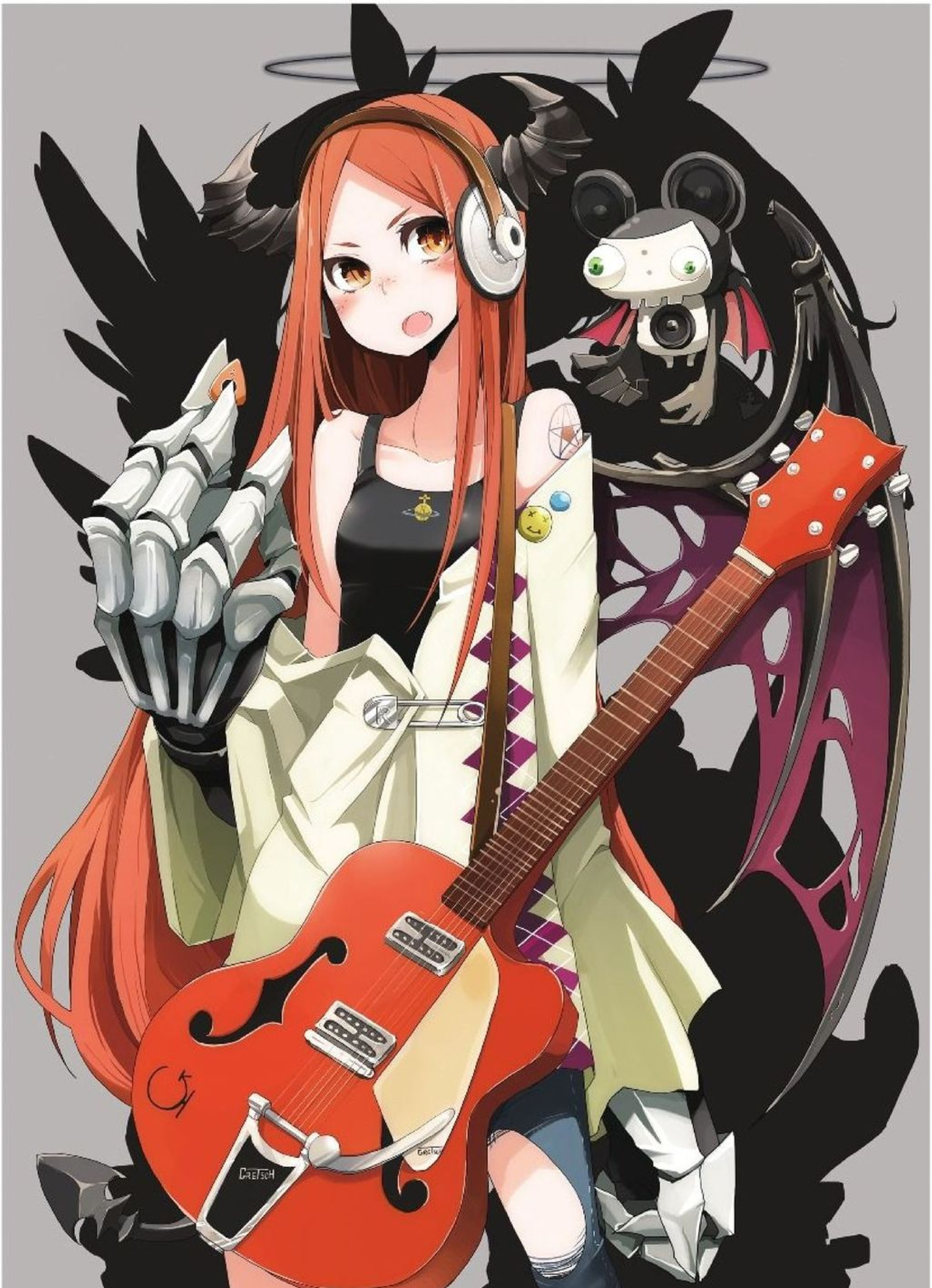
Chapter. 04

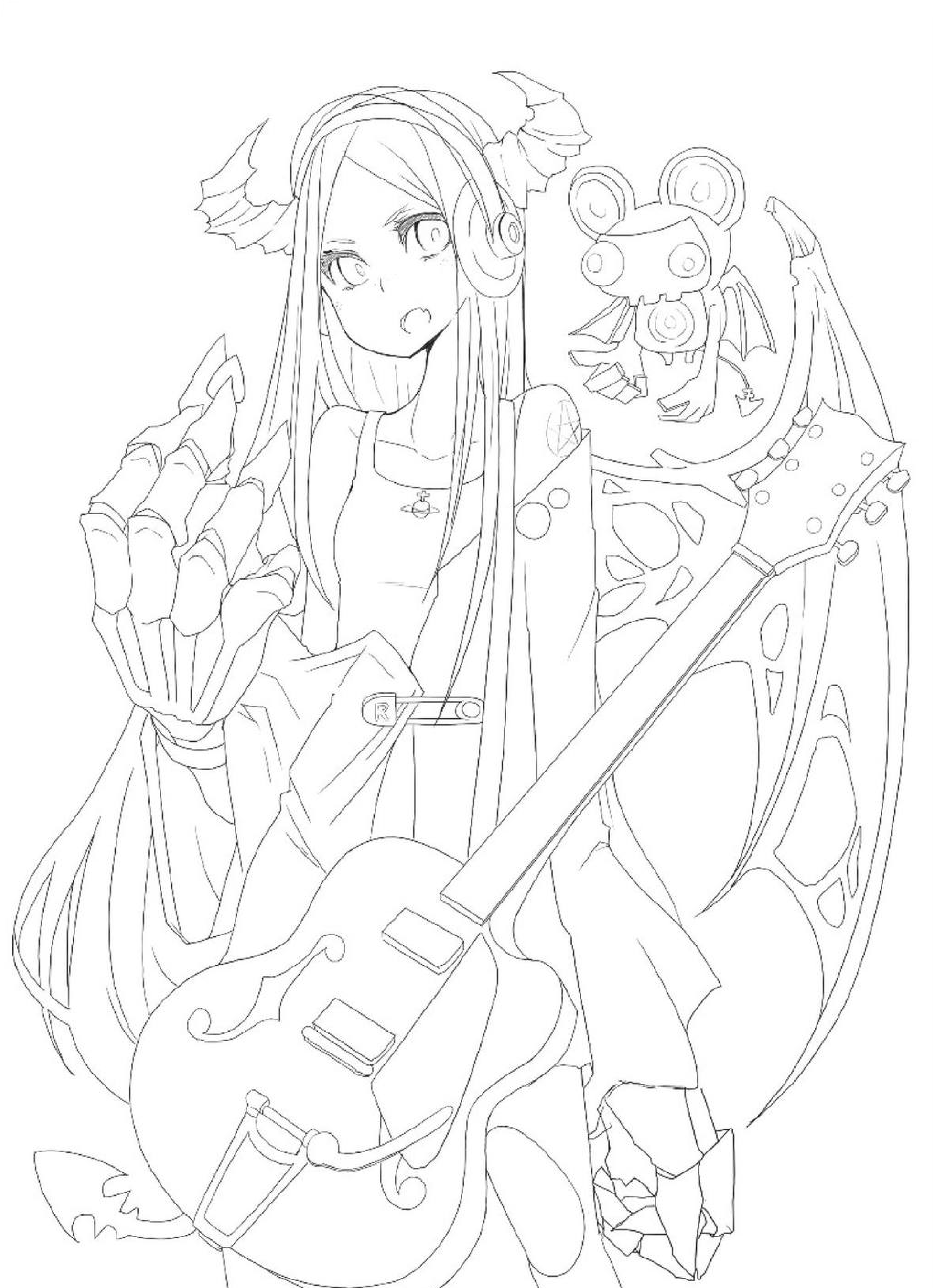
カラー＆線画ギャラリー



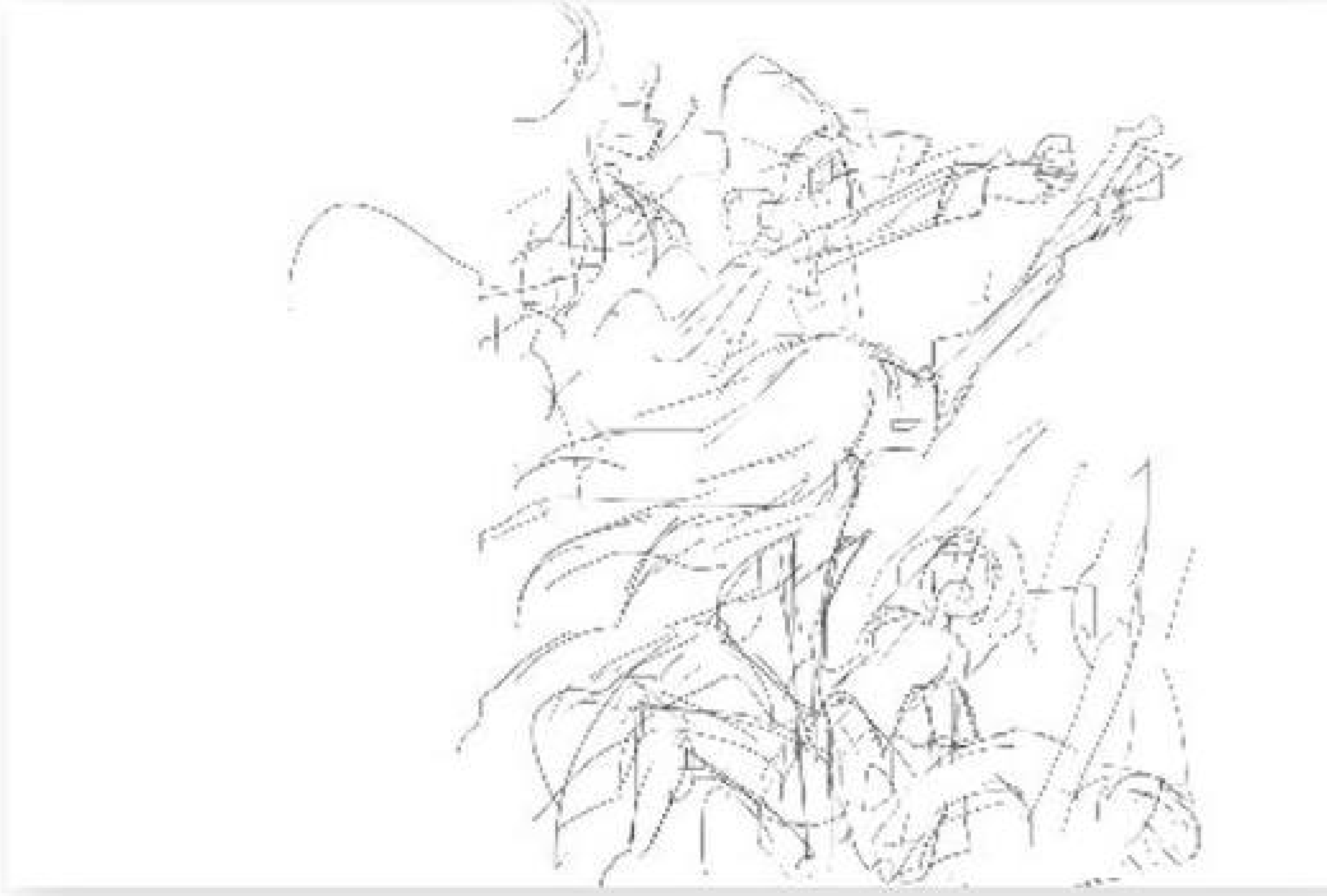
CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation by TNSK















株式会社2.5 次元てれび発行
『Princess Royale Chronicle』
カバーイラスト





Profile

TNSK（ティーエヌエスケー）

漫画家、イラストレーター、デザイナー。
色々やらせてもらっております。
高木さんというオリジナルキャラクターを愛しすぎた絵描き。
http://chromaofwall.com/

Let's Make ★ Character［レッツ メイク キャラクター］

CGイラストテクニック vol.6

2014年2月16日　初版第1刷発行

［イラスト&解説］TNSK（壁の彩度）

［デザイン・DTP］Happy and Happy（甲谷 一 / 秦泉寺 眞妃）

［編集］A_BLOCK、松山 知世

［発行人］籔内 康一

［発行所］
株式会社ビー・エヌ・エヌ新社
〒150-0022　東京都渋谷区恵比寿南一丁目20番6号
fax: 03-5725-1511　e-mail: info@bnn.co.jp
http://www.bnn.co.jp/

［印刷］日経印刷株式会社

ISBN978-4-86100-898-6
Printed in Japan